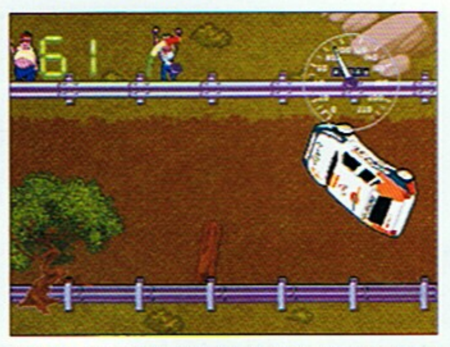

100% P
REVISTA PROFESIONAL DE JUEGOS PARA USUARIOS DE PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO I ● Nº 3
100% JUEGOS ● 100% ACCION ● 100% DIVERSION
595 ptas. IVA INC
ESTE MES:
NEED FOR SPEED
FADE TO BLACK
BRAINDEAD 13
LUNICUS
KINGDOM
BRUTAL
COMMANDER BLOOD
PERFECT GENERAL II
FLIGHT SIMULATOR CD
CIVIL WAR
ULTIMATE DOOM
PICTURE PERFECT GOLF
DDM SOCCER '95
MANCHESTER UNITED II
COMBAT AIR PATROL
PSYCHO PINBALL
WORLD CUP RUGBY
ORION CONSPIRACY
PC TRIVIAL
NOTICIAS
TECHNICAL VIEW
TODO A CIEN: BUDGET
CURSO DE JUEGOS
SHAREWARE
TRUCOS
HARDWARE
MANGAMANÍA
A FONDO
ESPECIAL REPORTAJE: SOFTWARE ORIENTAL
STAR TREK
UN VIAJE HACIA LO DESCONOCIDO
THE NEXT GENERATION
8 413042 303039
ÚLTIMA HORA: PRIMERAS PANTALLAS DE QUAKE EN EXCLUSIVA

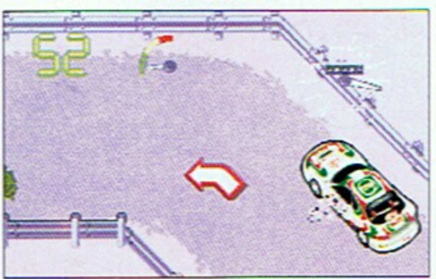
TODA LA EMOCION DEL MUNDIAL DE RALLYS EN TU PC



Evita los obstáculos con la ayuda de las instrucciones de tu copiloto.



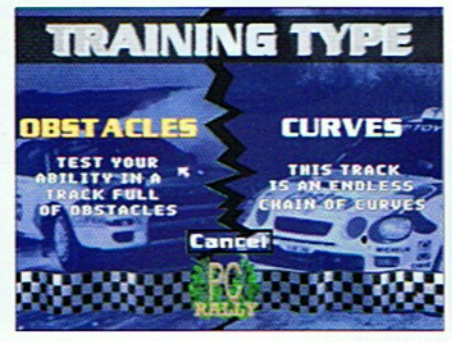
Gráficos y animaciones digitalizadas con sonido y música simultáneos.

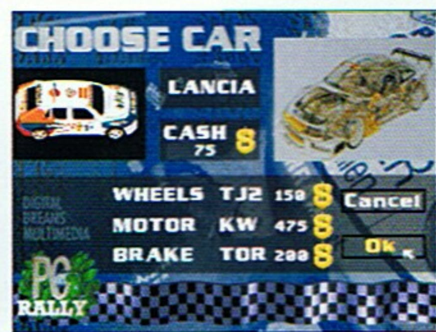


30 Tramos diferentes de nieve, tierra y asfalto para poner a prueba tus reflejos.









¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
POR SÓLO 2495 PTAS

CON LA GARANTÍA DE
DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

Solicita PC RALLY enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30 o por Fax al (91) 3.20.60.72

Deseo que me envíen: ☐ PC RALLY por 2495 ptas, + 250 ptas. de gastos de envío.

Nombre y apellidos.. Domicilio.. Población..

Provincia.. C.P .... Fecha de nacimiento.. Profesión..

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a TOWER COMMUNICATIONS SRL ☐ Contra-reembolso Teléfono ....

☐ Giro Postal nº.. de fecha..

Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Firma ,

TOWER COMMUNICATIONS

Fecha de caducidad de la tarjeta.................... Nombre del titular, si es distinto..

Rellena este cupón y envíalo a: TOWER COMMUNICATIONS SRL C/ Marques de Portugalete 10, Bajo 28027 Madrid.



AÑO 1. NÚMERO 3

Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
Director
Mario de Luis García
Subdirector
Carlos Doral Pérez
Redactor Jefe
Antonio Greppi Murcia
Dpto. Relaciones Públicas
Ernesto Peirat Burgués

Colaboradores
Fernando Resco, Antonio José Novillo, Emilio Arias, Ricardo Hernández, Fernando Pérez, Javier Rodríguez, David Gozalo, Luis F. Fernández Alfredo Vegas, Galo Alcolea

Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio
Maquetación
L de M Studio

Tratamiento de imagen
Josefa Fernández Martínez
Infografía
Pedro J. Martín de los Santos
Fotografía
Denis Holzbacher
Servicios Informáticos
Digital Dreams Multimedia, S.L.

PC TOP PLAYER es una publicación de
ABETO EDITORIAL
Redacción, Publicidad y Administración
C/ Marqués de Portugalete, 10
28027 MADRID
Telf.: 741 26 62/Fax: 320 60 72
Directora Comercial
Carmina Ferrer
Publicidad
Magdalena Pedreño Llorente
Director de producción
Carlos Peropadre
Servicio Técnico
Óscar Rodríguez
Secretaría de Dirección
Rosa Arroyo
Suscripciones
Erika de la Riva
Filmación
Filma Dos
Impresión
Altaír
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759

SUMARIO

...Y VAN TRES

No os preocupéis, no voy a seguir diciéndoos la cantidad de cartas que a diario llegan a nuestra redacción, ni el número de subscripciones, ni nada por el estilo. Todo esto ya se sabe, y a mí me gusta más hablar de las novedades que de lo ya conocido. Eso sí, de ninguna manera me cansaré de agradeceros vuestra colaboración, sin la cual esta revista no tendría sentido.

Vuestra ayuda, por otra parte, no se limita a la simple participación en la elaboración de determinadas secciones. También ha servido para elevar la moral de la redacción y animarla a superarse a sí misma. Además, hay que señalar que muchos lectores nos han hecho sugerencias que merecían tenerse en cuenta. Por supuesto, no hemos podido atender todas ellas, pero hicimos lo que estaba al alcance de nuestra mano. Así, en el CD-ROM del número Dos había *trailers manga*, como había sido solicitado en varias cartas, y en el de este número se incluye un montaje, en forma de guía interactiva, realizado por uno de nuestros lectores con los personajes de *Super Street Fighter II Turbo* y *Mortal Kombat 2*. (Desde aquí aprovecho para agradecerle cordialmente su colaboración).

Este número Tres ha salido a la luz, pues, con la seguridad del que se sabe querido. Hemos hecho todo lo que estaba en nuestra mano para mejorar la calidad de nuestros artículos. Revisamos cuidadosamente todos los textos para evitar los errores técnicos y conseguir un estilo literario cercano en lo posible al así llamado "buen gusto". De modo que continuamos adelante, luchando con el agobiante calor de este verano (nuestros sesos se están convirtiendo poco a poco en lágrimas de sudor y nuestros ordenadores están a punto de estallar... Pero no quiero aburriros: debéis de estar todos igual) y con unas ganas locas de meternos en la piscina.

Ha llegado la fatídica hora de la despedida. El mes que viene volveremos a la carga. Sólo me queda agradeceros una vez más la confianza que habéis depositado en nuestra publicación. Espero que este ejemplar esté a la altura de vuestras necesidades. Pasad la página y comprobadlo.

...Y van tres.

ÍNDICE



Sabemos que hay muchos *trekkies* entre vosotros; por ello, no hemos podido resistir la tentación y damos como juego del mes y portada Star Trek: The Next Generation. Se merece esto y mucho más gracias a su elevada calidad gráfica y técnica.

CONTENIDO CD ROM

Este mes os ofrecemos nuevas demos jugables de los mejores programas del mercado, además de una excelente recopilación con las más significativas muestras dentro del mundo del shareware lúdico.



Para saber desde dónde es ejecutable una demo, y si es o no es jugable, basta con mirar la leyenda que indica el significado de cada icono. Estos iconos acompañan a todos los comentario indicando la acción a seguir en cada caso.



PC TRIVIAL MULTIMEDIA

RUN: PCTRIVIA.BAT



Esta demo jugable del **Pc Trivial** necesita ser instalada en el disco duro. Tienes la posibilidad de jugar con un total de 80 preguntas de las 6.000 que posee la versión definitiva. Requiere Windows para su funcionamiento. Si el programa *bat* no logra acceder a tu Windows, arráncalo manualmente y selecciona en el administrador de programas: Archivo, Ejecutar, y teclea la letra de tu unidad de CD-ROM seguido de :\pctrivia\instalar.exe







NBA LIVE ´95

RUN: NBA.BAT



Ya puedes disfrutar del espectáculo inigualable del mejor baloncesto del mundo en un encuentro entre las estrellas más rutilantes del firmamento NBA. Tiene unos excelentes gráficos Super VGA, por lo que deberás instalar tu *driver* de VESA en el caso en que sea necesario. Sólo podrás jugar con los dos equipos del *All-Star* de cada conferencia en esta demo interactiva.



LEYENDA



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable desde el disco duro.



Demo no jugable visible desde el disco duro

GUÍAS PC-PLAYER

RUN: GUIASPCP.BAT

Encontrarás, en dos directorios, las guías interactivas de PC Top Player, creadas por David Cánovas, uno de nuestros lectores. Desde aquí le agradecemos sinceramente su colaboración. Una de ellas la encontrarás en formato Dos y la otra en Windows. En el directorio Dos aparece la guía de *Super Street Fighter Turbo 2*. En el correspondiente a Windows tendrás otra guía del programa *Mortal Kombat II*, además de un valioso truco para *Lion King*.





COMMANDER BLOOD

RUN: BLOOD.BAT

Ésta es una demo no jugable de **Commander Blood**. No te puedes meter en la piel del protagonista, pero tienes la posibilidad de observar el desarrollo de este sangriento juego y disfrutar con sus paisajes. Debes recorrer el Universo entero en busca de nuevas formas de vida con las que comunicarte para tratar de salvaguardar el inestable estado de paz y orden de la galaxia.



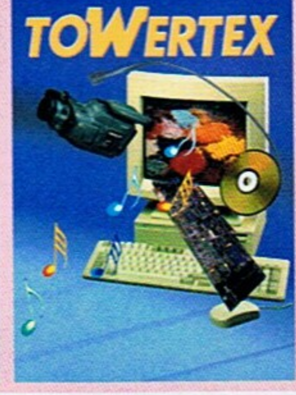


TOWERTEX



RUN: TOWERTEX.BAT

TOWERTEX es un nuevo servidor remoto de información al que podrás acceder a través de la red IBERTEX. Gracias a este programa de ejecución "te entenderás" con el centro servidor. Tras una conexión de tres minutos, **TOWERTEX** se convertirá en *freeware*. El módem que vas a necesitar es cualquier compatible Hayes o V. 25. Te aconsejo que leas los ficheros de documentación para evitar inoportunas molestias.







SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Desde el pasado número, todos los programas tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surgen por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
(La persona encargada es Óscar Rodríguez)
Teléfono: (91) 741-2662

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

ABETO EDITORIAL
(a la atención de Óscar Rodríguez)
C/Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Aumenta el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen despues de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es posible que hayas desactivado el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

TRAILERS MANGA EN CD-ROM

RUN: \MANGAVID\QV.EXE

¡IMPORTANTE! Algunas de las escenas ofrecidas por estos *trailers* de películas *manga* pueden resultar no adecuadas para menores debido a su contenido violento y erótico. Si considera que puede herir su sensibilidad no ejecute el reproductor de vídeos AVI, ya que determinados vídeos de este importante fenómeno japones de masas están dirigidos a personas mayores de edad.

Si quieres ver los *trailers*, tienes que ejecutar el comando QV.EXE desde el directorio del CD MANGAVID. Una vez dentro selecciona el fichero AVI con las teclas de cursor y pulsa "*Enter*". Para salir de un vídeo pulsa dos veces "ESC". Para salir del programa pulsa "ALT" + "X". Si deseas cambiar de resolución, hazlo en el menú principal con "+" y "-". Agradecemos a CARTOONIA y MANGA VIDEO su colaboración.

LEGEND OF THE 4 KINGS

Esta aventura te introducirá en un extraño mundo en el que cuatro amigos se convertirán en los apuestos reyes de una famosa leyenda para salvar el mundo.



DOMINON

Te presentamos los nuevos episodios de la saga **Dominion Tank Police**. Por supuesto, no podían faltar ni las *sexys* hermanas felinas ni Napoleón, el tanque que dirige la protagonista.





GUYVER

Guyver es un superhéroe muy especial. Este androide luchará en un fututo no muy lejano contra los seres más crueles de todo el Universo.





MACROSS PLUS

La saga *Macross* (*Robotech* para los amigos), tiene su continuación en **Macross Plus**, la por el momento última entrega de la serie.



MOLDIVER



En este *trailer* encontrarás las aventuras del superhéroe Moldiver, en realidad un joven científico que ha creado un traje muy "especial".



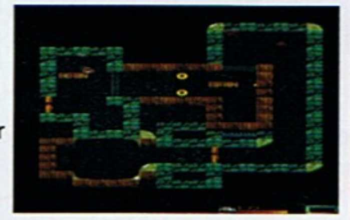
SHAREWARE



TREAT

RUN: SHARE\THREAT.BAT

Primero, configura el sonido ejecutando el fichero SETUP.EXE; luego, entra "de lleno" en este apocalíptico arcade en el que deberás destruir a tu peligroso enemigo fase tras fase. Gráficos al mejor estilo *Gauntlet* y muchas, muchas dosis de violencia.



FUZZYS MINIGOLF

RUN: SHARE\FUZZY.BAT

Este excepcional juego de minigolf sigue la estela de los clásicos del minigolf. La diversión está asegurada para todos los amantes de este señorial deporte. Debes realizar la configuración de sonido y control mediante el mismo ejecutable.





MOTHER OF ALL BATTLES

RUN: SHARE\MOTHER.BAT

Esta demo corre bajo entorno Windows. Conquista el Universo conocido mientras creas nuevos ejércitos y guerreas con las civilizaciones enemigas (todas las restantes, en realidad). Este programa se encuentra en la más pura línea del software de estrategia, como *Civilization* o *Colonitation*.





BARYON

RUN:SHARE\BARYON.BAT

Arcade espacial vertical de "matamarcianos" que va tras las huellas de un clásico como *Raptor*. Tienes que destruir sucesivamente, con valentía y pundonor, las naves que se te enfrenten esquivando los misiles enemigos.



NICKELODEON

CINAR

Are You Afraid of the Dark?

La Maldición de orpheo



Are You Afraid of the Dark?

The Tale of Orpheo's Curse

a ghostly adventure game

Caminando te has introducido en un teatro embrujado, solo existe una forma de salir. Tendrás que resolver los diferentes enigmas. Hablarás con fantasma intentarás salir a través de las espeluznantes criptas y deberás encontrar las oscuras puertas escondidas para poder escapar. El demente mago ORPHEO ha echado una maldición sobre el viejo teatro. Solo tú podrás resolver el misterio, o... ¿Le tienes miedo a la oscuridad?



PC CD-ROM

VIACOM NEWMEDIA™

CONTENIDO CD ROM

RENEGADE



RUN: RENEGADE.BAT

¡Amantes de los programas de "altos vuelos"! ¡Preparaos para volar mucho más alto de lo que nunca habíais imaginado! Debéis poneros a los mandos de la nave y aniquilar a los enemigos que os ataquen en este simulador de nave espacial, rival de programas como *Wing Commander* o *X-wing*. Los gráficos Super VGA garantizan la diversión. Para poder utilizar esta espectacular demo es imprescindible que tengas instalado en tu PC un *joystick*. En caso contrario, no podrás jugar.

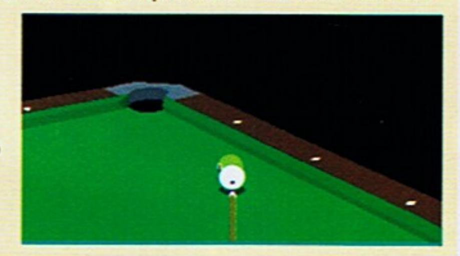


VIRTUAL POOL



RUN: POOL.BAT

Te encuentras ante la demostración de un magnífico simulador de un deporte tan poco habitual en nuestras pantallas como el billar americano. El programa ha sido implementado en modo VGA y Super VGA, con *driver* para un múltiple espectro de tarjetas gráficas. El realismo llega a tales extremos que por momentos creerás que eres Paul Newman en el *Buscavidas* o *El Color del Dinero*. Sus perspectivas tridimensionales y su cómodo manejo prometen mucho para la versión definitiva.





PERFECT GENERAL II



RUN: TPG2.BAT





Versión reducida de la continuación de un título muy conocido por los amantes de los simuladores estratégicos, que comentamos en la página 25 de este número de PC Top Player.

Contiene sólo uno de los escenarios que posee la versión definitiva del programa. Tienes que agudizar tu ingenio e inteligencia para evitar que tus enemigos se apoderen de tu territorio.

SUPERKARTS



RUN: SKARTS. BAT



Toma los mandos de un *Kart* y recorre a toda velocidad los circuitos, esquivando a tus oponentes. En esta versión reducida sólo podrás conducir en uno de los múltiples circuitos que posee la versión completa del mismo. Emoción a raudales en la pantalla de tu ordenador.



X-COM



RUN: XCOM.BAT

Secuela de *UFO*, sorprendente programa de Microprose. La demo incluye el primer nivel de juego. Recorre las profundidades submarinas en busca de pérfidos alienígenas. Mezcla de estrategia y acción en proporciones adecuadas para el disfrute del consumidor.

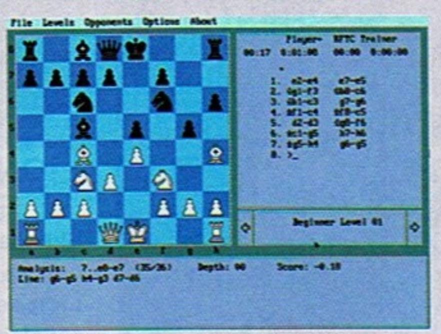


BOBBY FISCHER TEACHES CHESS



RUN: BOBBY.BAT

Programa educativo de ajedrez que, junto a las habituales opciones de juego, contiene un completo curso de aprendizaje. En la demo sólo se incluye una lección: la historia ilustrada del ajedrez, además de la vida y milagros de Bobby Fisher (para muchos el mejor ajedrecista de la Historia; para todos, el más polémico). No puedes realizar más que quince movimientos por partida.



LEMMINGS FOR WINDOWS

RUN: LEMMWIN. BAT

Los simpáticos **Lemmings** vuelven, pero en el entorno Windows. Llévalos a la salida de los niveles que tiene esta demo. Dichos niveles pertenecen a la primera parte de la saga de los **Lemmings**, conocidos por todos desde tiempos inmemoriales. Por supuesto, es imprescindible tener instalado Windows.



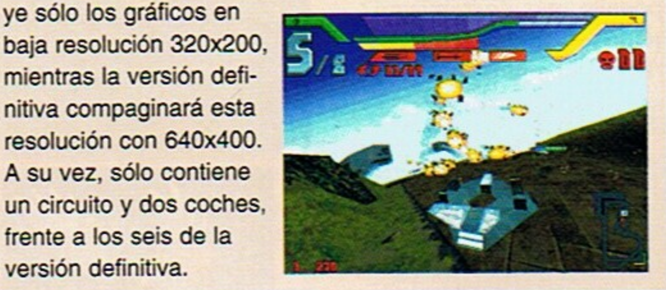
HI-OCTANE



RUN: HIOCTANE.BAT



Simulador deportivo de carreras de coches futuristas. Esta versión incluye sólo los gráficos en baja resolución 320x200, mientras la versión definitiva compaginará esta resolución con 640x400. A su vez, sólo contiene un circuito y dos coches, frente a los seis de la versión definitiva.



MENZOBERRAZAN



RUN: MENZO.BAT

Demo no jugable de la enésima aventura de la saga *Dungeons & Dragons*. Nuevos mundos místicos dominados por el lado oscuro esperan ser recorridos por un aguerrido grupo de valientes que se enfrentarán a temibles enemigos en parajes inigualables.



ALEX DAMPIER PRO HOCKEY '95



RUN: ICE.BAT

El hockey sobre hielo no tiene demasiados aficionados en nuestro país. Para los que lo sean, sin embargo, este programa será una bendición. Un nuevo simulador deportivo para un verano algo vacío de eventos notables, como olimpiadas o mundiales de fútbol (si nos olvidamos de los recientes récords de atletismo). La demo sólo te permitirá jugar con las selecciones de Estados Unidos y Canadá.





PANZER GENERAL



RUN: PANZER.BAT

En esta demo puedes acceder a los dos primeros escenarios bélicos de este excelente programa de estrategia. Por una vez, te pones del lado de los perdedores para cambiar el rumbo de la historia. El juego sigue los cánones de la estrategia bélica, de modo que no defraudará a sus amantes.





NOTICIAS

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

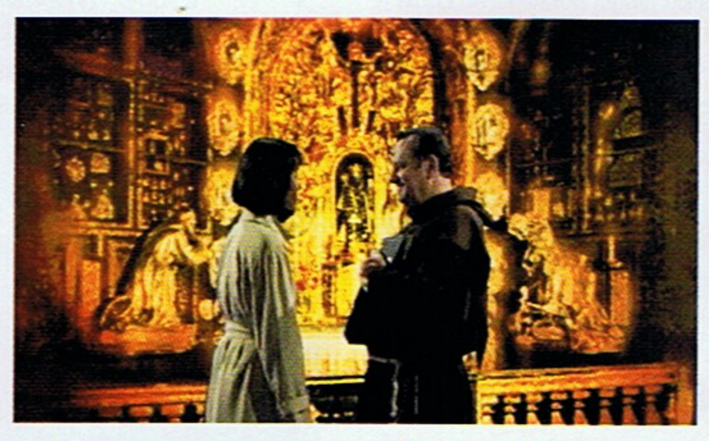
Al parecer, todas las secuelas de la famosa saga *Star Trek* van a tener su lugar en el mundo de los juegos para ordenadores personales.No podía ser de otra manera. En esta ocasión, la afortunada es la última entrega, **Deep Space Nine**, emitida hace muy poco por la cadena de televisión Antena 3.



INDIAN AND THE CUPBOARD

Viacom New Media te brinda la posibilidad de vivir las duras luchas que hubo entre los indios americanos y los vaqueros. Esta aventura para niños cuenta con unos gráficos realmente excepcionales. Es una forma bonita y agradable de ver esta parte de la Historia. Tienes, además, la oportunidad de controlar tanto a un indio como a un vaquero.





GABRIEL KNIGHT 2

Una de las aventuras más desconocidas, pero, por supuesto, no por ello peor, de la compañía Sierra on Line, fue *Gabriel Knight*. Alguien recordará este nombre. Su segunda entrega promete mucho, ya que los gráficos digitalizados de vídeo y una atrayente historia conseguirán que te quedes pegado a la pantalla de tu ordenador.



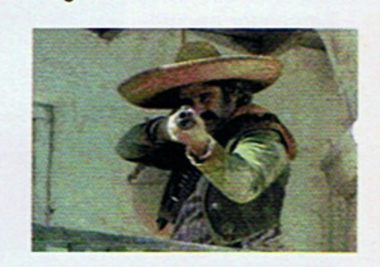
THE LAST BOUNTY

American Laser Games todavía mantiene en preparación **The Last Bounty**, su último programa, basado esta vez en las recreativas de Laser Disc. Los creadores de *Mac Dog McCree* y *Space Pirates*, ofrecen un poquito más de lo mismo. ¡Qué le vamos a hacer!: "No hay nada nuevo bajo el sol", dijo Salomón.



LION

Si hace poco podías convetirte en lobo con *Wolf*, en **Lion** tienes la inusual y satisfactoria oportunidad de suplantar al así llamado rey de la selva, el magestuoso león. Cazar para alimentarte, beber y evitar a los cazadores, serán algunas de las acciones que deberás realizar para conseguir sobrevivir.

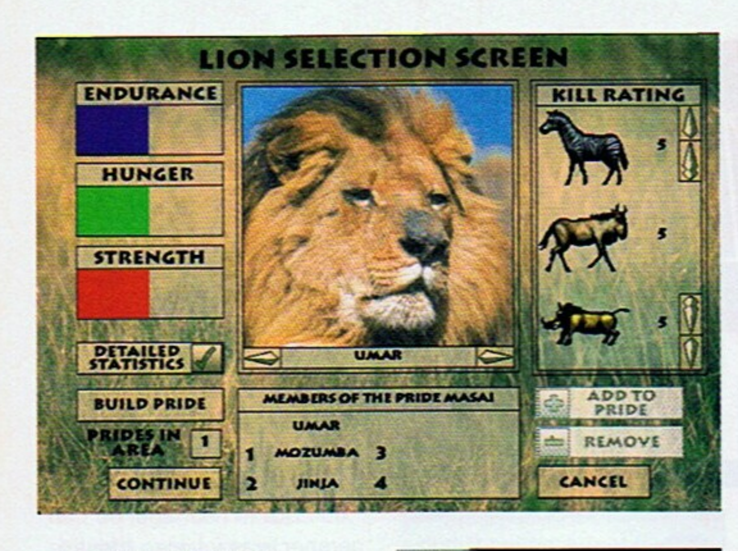


PQ: S.W.A.T.

Por lo visto, la serie *Police Quest* no tiene fin. Al menos, no un fin próximo; aquí está la quinta entrega: **S.W.A.T.**, en la que controlarás un grupo entero de las fuerzas especiales de la policía norteamericana en su peligrosa lucha contra el crimen.



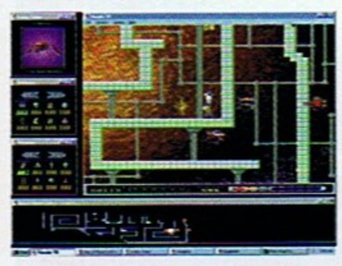




THEXDER '95

Si antes hablábamos de *Pitfall* como el primer juego para Windows '95, Sierra on Line mantiene en preparación **Thexder '95**, un título que creara la compañía japonesa Game Arts para Sierra on Line allá por el año 1984. Muy mejorado en cuanto a gráficos, esperemos que llegue (aunque sea tarde) a nuestro país.

En esta ocasión llega hasta los ordenadores personales con una importante novedad: incluye un poderoso, variado y, por supuesto, peligroso creador de naves y monstruos.





INNER SPACE II

El último título de la compañía Software Dinamics consiste en una versión "remodelada" para Windows de *Asteroids*, el conocido juego de las máquinas recreativas.

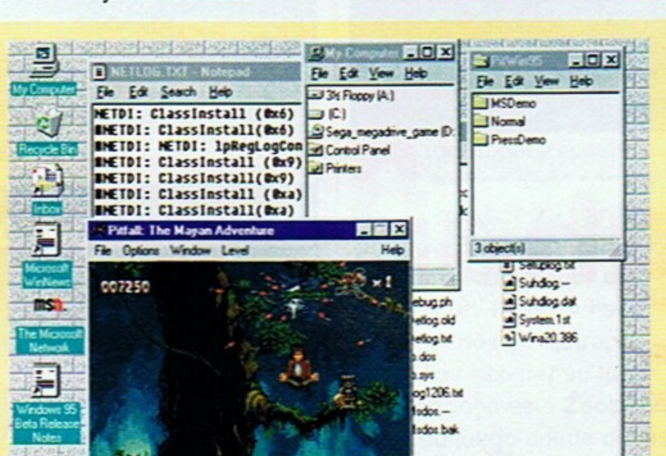




TERMINATOR: FUTURE SHOCK

Ya puedes añadir un juego más a la lista de los basados en *Doom*. En esta ocasión, en lugar de luchar contra "monstruitos varios", te enfrentarás a los *Terminators* . No se sabe si el musculoso Arnie (Schwarzernegger, por supuesto) estará entre ellos, pero el juego parece la mar de divertido.





PITFALL

El primer juego que aparecerá bajo Windows '95 es **Pitfall**. Es una conversión del juego de consolas que apareció el año pasado, el cual, a su vez, era una especie de versión del archiconocido juego de la consola Atari 2600, que apareció a comienzos de los años ochenta. Vamos de conversión en conversión, pero esto está a la orden del día.





BREVES

Paparazzi
Tras este título se esconde un nuevo programa de la casa Activision en dos CDs. Aunque no son muy éticos los métodos que utilizan para adquirir fotografías, los *paparazzi* son una curiosa "rama" de la fotografía "profesional" que anda a la caza y captura de famosos.

Assault Rigs
En **Assault Rigs** de Psygnosis controlarás un tanque al estilo de la carrera de motos de la película de Walt Disney *Tron*. A pesar de que sus gráficos recuerdan a los del famoso *Pyrotechnica*, el juego es mucho mejor que aquel título de la compañía británica.

Impressions
La mítica compañía que basaba su producción de juegos en la simulación estratégica acaba de ser adquirida por Sierra on Line. Esperemos que tal unión contribuya a mejorar notablemente la imagen de ambas empresas.

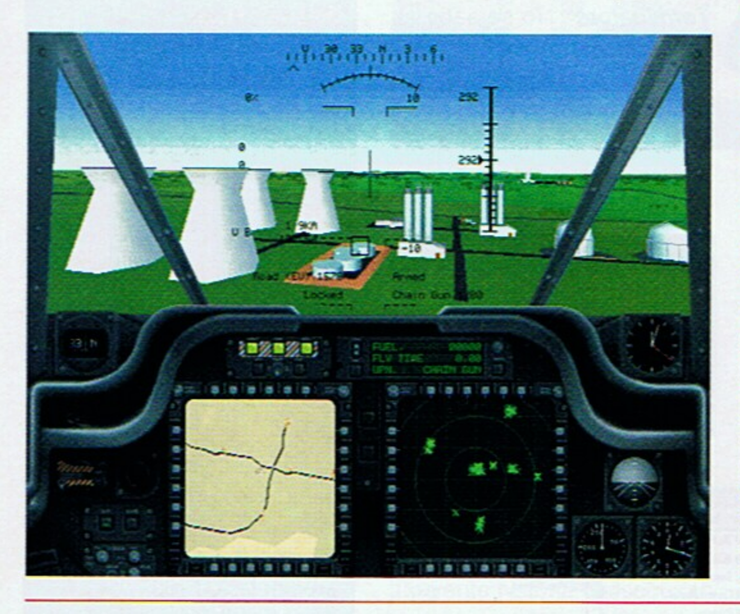
Shiny Entertaiment
Continuamos con las uniones de empresas. Shiny Entertaiment, conocida por su juego *Earthworm Jim* (del que posiblemente aparezca una versión PC dentro de poco), acaba de firmar un acuerdo con Activision para crear nuevos juegos.

Sim Town
La saga *Sim* de Maxis tiene continuación en el juego **Sim Town**, aunque en esta ocasión son los niños sus destinatarios. Se trata de una versión reducida y más simple del juego original, para que pueda ser controlada por menores de doce años.

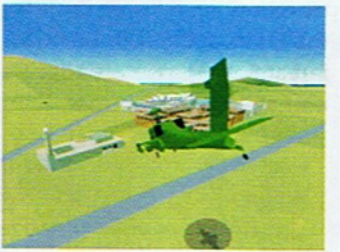


Apache Longbow

COMPAÑÍA: D. INTEGRATION ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.



Si te gustan los simuladores de vuelo; mejor todavía: si te gustan, en concreto, los simuladores del vuelo de los helicópteros, Digital Integration te dedica **Apache Longbow**, su última creación. Este título ofrece gráficos muy definidos (realizados en Super VGA) desde cualquiera de las diferentes perspectivas y vistas (dentro y fuera de la cabina). Y digo más: tiene acción a raudales, hasta tal punto que en ocasiones pensarás que estás ante un arcade en lugar de un simulador. Si te gustó el sólido juego *Gunship 2000*, de la compañía Microprose, estamos seguros de que este **Apache** te "enamorará".





Shanghai: Great Moments

COMPAÑÍA: ACTIVISION ● DISTRIBUIDOR: SIN DETERMINAR



El clásico juego **Shanghai** regresa a Windows de la mano de la compañía Activision. Como novedades más importantes respecto a anteriores versiones, esta vez ofrece gráficos y vídeos digitalizados, diez fichas de juegos (cada una con un estilo diferente), nuevas animaciones y dos tipos más de juego, además de los ya conocidos, el clásico y el "ojo del dragón".

Aunque todavía no se sabe seguro si llegará o no a nuestro país, tened este nuevo **Shanghai** en cuenta, ya que es divertidísimo, tanto por el tipo de juego, como por su estupendo y cuidado diseño. Eso sí, para conseguir una velocidad de juego que sea aceptable, deberás contar con un equipo potente, ya que el juego corre bajo el entorno Windows de Microsoft.





TFX Military

COMPAÑÍA: OCEAN ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA



Digital Design, casa creadora de *Epic*, *Robocop 3*, *F-29 Retaliator* y el mismo *TFX*, regresa a escena con **TFX Military**, una nueva versión Super VGA del ya clásico *TFX*, que te brinda la posibilidad de jugar con el EX2000, el avión experimental europeo, futuro caza de combate del posible pero poco probable "Euroejército".

Gráficamente, el programa es sencillamente excepcional. Todavía no hemos visto una versión definitiva, pero por las pantallas que te ofrecemos puedes comprobar con tus propios ojos que sus gráficos prometen tanto o más que casi todos los juegos que han aparecido en las últimas fechas.

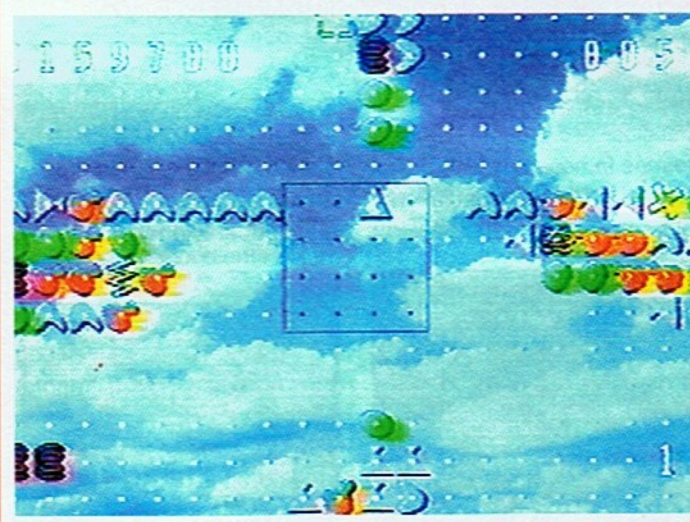






Zoop

COMPAÑÍA: VIACOM ● DISTRIBUIDOR: CIC INTERACTIVO



Por fin parece que hemos dado con un sucesor del universalmente conocido *Tetris*. El programa, creado por el ruso Alexey Pajitnov hace por lo menos un lustro, puede ver peligrar su lugar de honor con este **Zoop**, un divertido juego donde debes combinar la habilidad con la rapidez de reflejos (y un poquito de inteligencia, que nunca está de más). La mecánica de juego es muy sencilla: tienes que hacer desaparecer las diferentes fichas del tablero, juntando tu cursor con las fichas de color del mismo, el cual cambiará si choca contra las fichas de otros colores.

A.Gent

COMPAÑÍA: GAMETEK ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Aunque sus gráficos engañan a primera vista por la simplicidad que los caracteriza, **A.Gent** es una divertidísima aventura gráfica. En ella deberás interpretar el rol de un detective de los años treinta (¿Sam Spade, quizá?) al cual se le ha encargado solucionar un misterioso enigma. Para conseguirlo, debe interactuar con objetos y personajes hasta encontrar las pistas que le conducirán a la resolución del caso.





1944: Across the Rhine



COMPAÑÍA: MICROPROSE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Tras una larga espera, Microprose pondrá a la venta en breve **Across the Rhine**, un programa en el que "las pasarás canutas" para conseguir una correcta dirección de las batallas de carros de combate más famosas de la Segunda Guerra Mundial en el frente Occidental.

Controlarás un escuadrón, una compañía o incluso un batallón entero, luchando (a tu elección) en el bando Aliado o en el Alemán.

Se trata de un "simulador estratégico" muy divertido. Pasarás muchísimas horas plantado delante de tu ordenador, dirigiendo unas peliagudas operaciones militares.







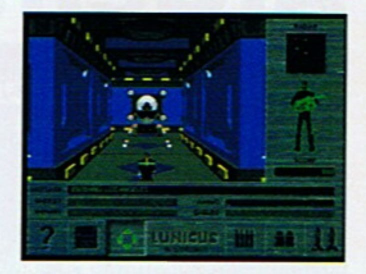
Lunicus

COMPAÑÍA: CYBERFLIX ● DISTRIBUIDOR: CIC INTERACTIVO

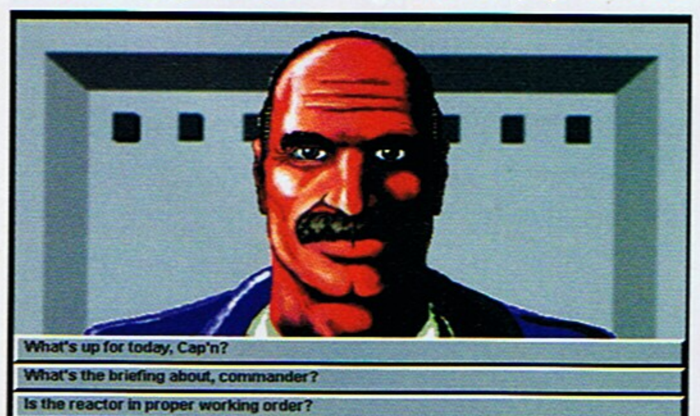
Si te gustó el anterior programa de Cyberflix, compañía muy conocida por el internacionalmente laureado juego *Jump Raven*, **Lunicus** colmará todas tus esperanzas. Es éste un programa que está muy por encima de su producción precedente.

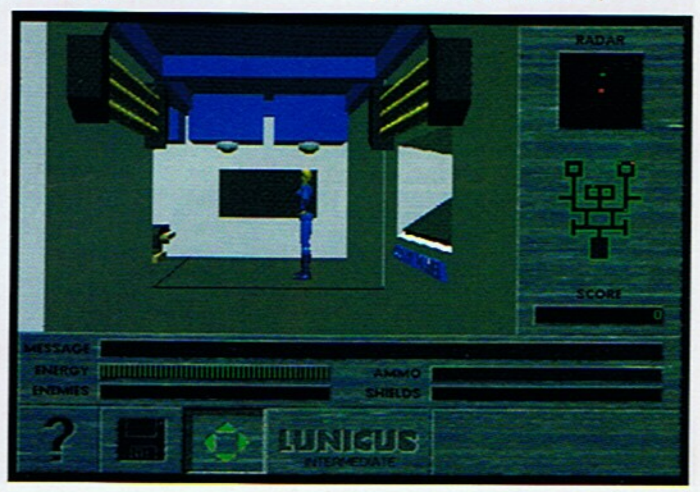
Como principales novedades respecto a *Jump Raven*, se le ha incorporado un pequeño modo historia, en el que te mueves por un increíble complejo realizado en tres dimensiones. En el modo arcade te encontrarás con la posibilidad de ir a pie por los diferentes edificios, y con un tanque por las calles de las ciudades.

Si eres uno de los "viejos" amantes de los arcades, debes aprovechar su actual resurgimiento en ordenadores PC, que los está llevando casi hasta lo más alto en la siempre fugaz cima de los videojuegos.



Lunicus, realizado en un entorno Windows, es un magnífico representante de este tipo de programas (así que espero que no se te pase su lanzamiento).





Braindead 13

COMPAÑÍA: READYSOFT ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Readysoft, creadora de *Dragon's Lair* y *Space Ace*, vuelve a la escena internacional con **Braindead 13**, un juego más loco todavía que los anteriores, debido sobre todo al enemigo principal que tiene el protagonista. Nuestro joven amigo se verá constantemente atacado por un pequeño ogro que tiene la habilidad de cambiar sus brazos por las armas más estrambóticas: desde un cañón a un pelador de patatas.

El sistema de juego no varía mucho respecto a anteriores productos de esta casa, pero se ha cuidado mucho más la jugabilidad, en un intento de extender el radio de posibles aficionados a este producto.







Marine Fighters

COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS ● DISTRIBUIDOR: DRO SOFT



Por fin *U.S. Navy Fighters* va a tener su correspondiente disco de datos, bajo el nombre de **Marine Fighters**. Como podéis comprobar por las fotografías, los gráficos han sido considerablemente mejorados, aunque sólo los Pentium más rápidos podrán mostrarlos en pantalla. Menos mal que el resto de usuarios contamos con la posibilidad de bajar la resolución para disfrutar con este espectacular juego.

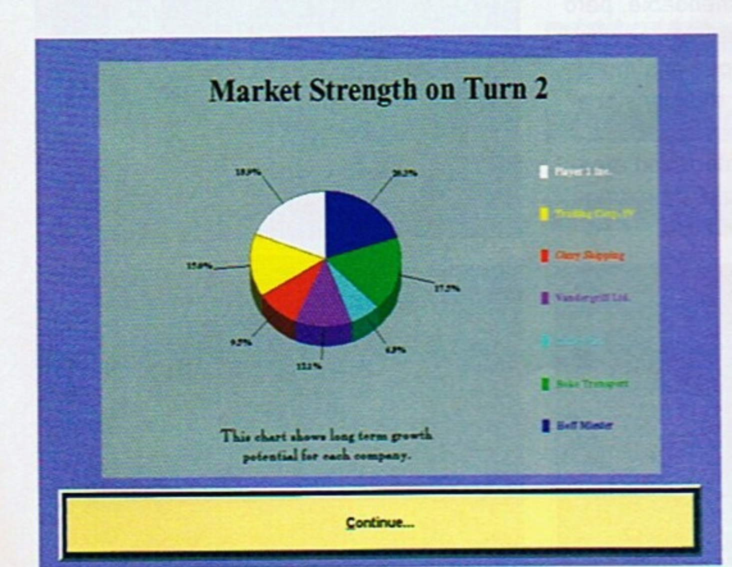


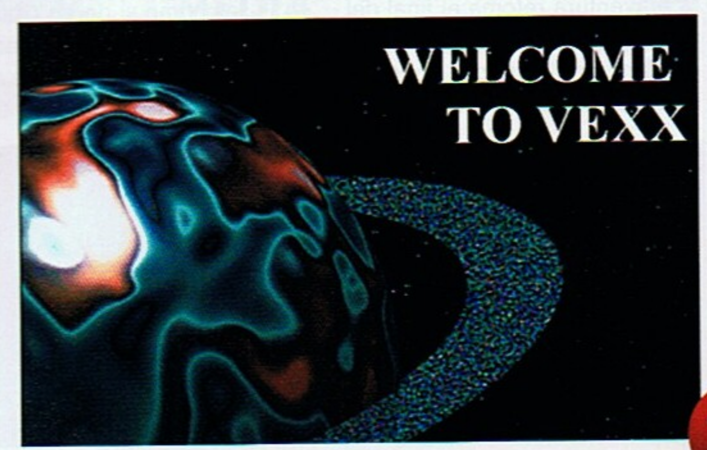


Gazillonaire

COMPAÑÍA: S. HOLOBYTE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Hoy en día ya no se llevan los millonarios, sino los Gazillonarios. Cómo imaginar tanto dinero junto puede provocar mareos; te aconsejo que eches un vistazo a este juego. Te ofrece la posibilidad de enfrentarte a las razas más extrañas del Universo, hasta convertirte en el ser más rico del mismo. Para ello deberás vender y comprar en los distintos mercados para conseguir beneficios que te lleven a mejorar tu estatus en este simulador estratégico. Recomendado a estudiantes de económicas.





The Need for Speed



COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS ● DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

Si un juego va a crear pasión por el automovilismo, ése es, desde luego, el nuevo **The Need for Speed** de la sucursal canadiense de la compañía Electronic Arts. Los creadores de *Test Drive*, han logrado dotar a este nuevo programa de un *look* excepcional, gracias al uso de gráficos Super VGA tanto en los menús de opciones, como durante el desarrollo del juego. El problema de esto es que sólo los usuarios de ordenadores muy potentes lograrán disfrutar de la máxima resolución.

Además, te ofrece varios vídeos de gran calidad a pantalla completa. En ellos observarás a tu gusto cada uno de los ocho coches que podrás controlar durante el juego. Se ha aumentado el número de circuitos que tienes a tu disposición respecto a la versión de 3D que apareció el año pasado.

En relación a ella, también han sido modificados los gráficos. La magnífica jugabilidad, por supuesto, sigue siendo la misma, e igual sucede con la excepcional sensaciòn de velocidad.

De modo que debes prepararte para adquirir este sólido programa de carreras.









Fade to Black



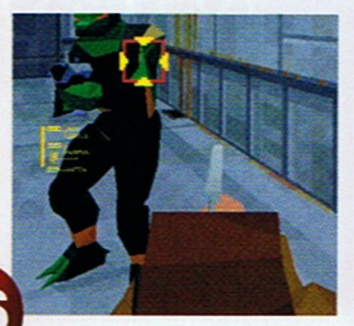
COMPAÑÍA: DELPHINE ● DISTRIBUIDOR: DRO SOFT

Flashback, el gran programa de la compañía francesa Delphine Software, ya tiene continuación en esta asombrosa aventura. Los creadores de títulos como *Future Wars*, *Another World*, o *Cruise for a Corpse*, han dado el "do de pecho" con un juego impresionante en todos los sentidos, tanto gráfica, como técnicamente.

La aventura retoma el final del juego *Flashback*: con nuestro protagonista en el espacio, donde está atrapado por sus enemigos los Morphs, los cuales le conducen a una oscura y futurista prisión.

En un principio, lo que más sorprende son sus gráficos tridimensionales, que además pueden verse en 320x200 o 640x480, siendo este último modo el más recomendable, pero el que también requiere más equipo. Lo más alucinante es que nos movemos por esos gráficos tridimensionales como si de un *Doom* se tratase, pero combinando aventura con arcade. Estamos seguros que este juego va a ser todo un bombazo.









INDICE

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.




Tipo de procesador y velocidad mínima requerida en megaherzios.


Tipo de tarjeta gráfica soportada por el juego comentado (VGA o SVGA).



Memoria RAM mínima requerida por el juego para su funcionamiento.


Tamaño mínimo de disco duro requerido para la instalación en el ordenador.

Star Trek: The Next Generation "a final unity"



La serie de ciencia ficción más famosa de la "tele", de nuevo en los ordenadores. Spectrum Holobyte no ha escatimado medios para convertirla en uno de los lanzamientos más espectaculares del verano.



Normalmente, cuando se adapta una película a juego de ordenador, se corre el riesgo de hacer un programa sin excesivas pretensiones, dando por supuesto que sólo con el nombre se va a vender. Por suerte, éste no es el caso: el juego brilla con luz propia, al margen de la serie en la que se basa.

Te encuentras a bordo de la nave USS Enterprise, en el papel de capitán de la misma, Jean-Luc Picard, y, al igual que en la serie, irás viviendo multitud de aventuras según vayan solicitando tu ayuda a lo largo y a lo ancho del universo. Tu papel cambiará en cada una de dichas aventuras, desarrolladas en distintos planetas: manejarás una expedición de cuatro personajes elegidos entre los tripulantes de la nave. Por tanto, no te basta con saber qué objeto utilizar en cada momento, sino también cuál es el personaje más adecuado para hacerlo. Cada uno cuenta con unas características propias, aunque existen acciones que pueden realizar todos.





Lo primero que llama la atención durante la instalación del programa es la posibilidad de elegir un modo de vídeo de 640x480 y 65536 colores, lo que da a las pantallas una vistosidad desconocida hasta este momento.

La instalación es rápida e intuitiva; hay varios modos de instalación, distintos por el requerimiento mínimo de disco duro (varía entre tres y quince megas).



▲ En el puente de mando se reúnen los personajes principales de la serie de televisión: Picard, Data, Riker, Worf y la consejera Troi.

La documentación que acompaña a la videoaventura es bastante completa, lo cual no es habitual (pero, por supuesto, sí de agradecer) en este tipo de juegos.

Una vez dentro del juego, llama la atención la gran cantidad de animaciones intermedias que aparecen cada vez que realizas alguna de las acciones. Están realizadas mediante *render* y ayudan a dar el toque de película a la aventura, además de proporcionar continuidad a las distintas acciones.

Lo que realmente destaca son los primeros planos: aparecen cuando te comunicas a través del terminal con otros "seres". En estas escenas se alternan digitalizaciones de personas con dibujos hechos a mano e imágenes sintéticas. Todo ello con un punto en común: la calidad.

Las animaciones de los *sprites* no son para "tirar cohetes de alegría", pero cumplen perfectamente su cometido; en cambio, las de los primeros planos y en especial las que aparecen entre las escenas distintas, son, por su magnífica calidad, como para inclinarse y "quitarse el sombrero".

El aspecto sonoro tampoco se queda corto. Las voces de los personajes y los distintos sonidos que aparecen durante el juego se encuentran digitalizados (cosa que, por otro lado, ya es habitual en este tipo de juegos), con lo que la calidad queda asegurada.

La música va bien con el resto del programa y ayuda a recrear el ambiente espacial que rodea toda la aventura.

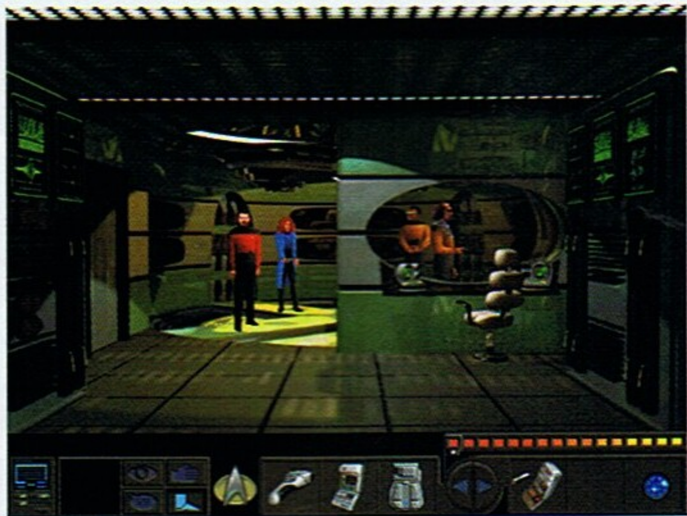






Los gráficos son francamente buenos, en todos los aspectos. Por un lado los decorados, realizados cuidando hasta el último detalle y retratando cada situación de manera casi perfecta.

Por otro lado están los *sprites*, que son, de entre todos los gráficos, los que quizá se llevan la peor parte, porque aunque se ve que la cabeza ha sido digitalizada, el cuerpo no está hecho con mucho detalle. No desentona demasiado, pero bueno.



Por supuesto, puedes elegir entre una amplia gama de tarjetas de sonido. Es lógico, tratándose de una superproducción de estas características y viniendo de una compañía como Spectrum HoloByte, una de las más importantes del panorama actual. Además, éste es un juego que ha nacido para ser una estrella.

El sistema de juego, como ya se indicó antes, se puede dividir en dos partes. Por un lado están las escenas dentro de la nave. En éstas, normalmente desarrolladas en el puente de mando, debes seleccionar destinos, elegir a quién vas a ayudar en tu próxima aventura, a veces combatir con naves rebeldes, y un largo etcétera que se podría resumir con una frase: meterse en la piel del capitán Picard (el sueño de cualquier *trekkie* que se precie). También, en función del nivel de dificultad, habrá que elegir los personajes que van a ser

ALTERNATIVAS



ST: 25TH ANNIVERSARY
Interplay•Arcadia
El precursor de la saga en los ordenadores personales.



STAR TREK 2
Interplay•Arcadia
Segunda aventura de Kirk, ahora por el tiempo.



ORION CONSPIRACY
Domark•Proein, S.A.
Aventuras en el interior de una nave espacial.



▲ **Ármate de valor, porque durante el transcurso de la aventura deberás descender a los planetas más extraños del Universo.**







enviados a cada misión, así como el equipo que llevarán para realizarla. En el nivel fácil (dispone de tres niveles de dificultad) lo elige el ordenador.

Por otro lado está la videoaventura clásica, que se desarrolla en cada planeta. La pantalla aparece dividida en dos partes. En la superior, que por cierto ocupa prácticamente toda la pantalla, se desarrolla la acción, mientras que en la inferior se encuentran los iconos de opciones, las distintas acciones que se pueden realizar y los objetos que tienes, todo ello de forma gráfica y muy intuitiva.

Para comunicarte con el resto de personajes tienes que seleccionar la frase que consideres más correcta de las que aparecen en pantalla en las conversaciones.

El número de opciones es bastante limitado: sólo cuentas con cuatro. Esto, en realidad, no es negativo, sino todo lo contrario: simplifica bastante el control del programa. Durante el juego no se hecha en falta ninguna acción más.

Las que puedes realizar son: hablar, examinar, usar y caminar. Desde el menú de acciones puedes cambiar el personaje que utilizarás y acceder al menú principal (desde el que tienes la posibilidad de grabar y salvar partidas, cambiar el volumen de la música y el sonido, etc.). De todas formas, creo que es mejor el sistema que tiene el *Full Throttle*, porque te permite disfrutar de la aventura a pantalla completa (sin ningún menú en ella), con lo que la sensación de película aumenta.



Uno de los puntos negativos del juego es su lentitud en determinadas ocasiones, debido a que la información del CD está en su mayor parte comprimida y se estará descomprimiendo a medida que se cargue. Esto se nota especialmente al entrar en la zona de combate y al iniciar las animaciones intermedias. Si se analiza, la única forma de evitarlo habría sido sacar el juego en varios CDs, porque el que trae está completo. Y es preferible esperar de vez en cuando que tener que andar cambiando de CD.

Otra pequeña pega es que tiene demasiado texto. Me explico: te pasas la mayor parte del tiempo hablando con el resto de personajes para tratar de reunir información, en vez de estar resolviendo *puzzles*, que a mi juicio es lo realmente importante en una videoaventura de calidad. Sé que al principio las aventuras de ordenador no tenían gráficos, pero los tiempos han cambiado y una imagen vale más que mil palabras.



Se trata de un juego de alta calidad. Quizá le falta algo de "chispa", eso que distingue a los buenos juegos de los clásicos, pero su elevada calidad técnica, la riqueza del argumento y la amplia variedad de misiones que te propone, lo sitúa entre las mejores videoaventuras del momento.

L. F. FERNÁNDEZ



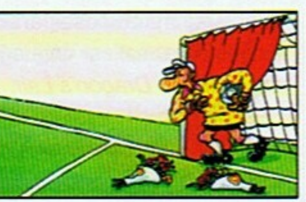
EN LOS MEJORES PUNTOS DE VENTA
A PARTIR DEL 1 DE SEPTIEMBRE

"¡ SALUDOS A LOS AMANTES DEL DEPORTE ! PARECE QUE VAMOS A DISFRUTAR DE UN PARTIDO AL ROJO VIVO... ¿VERDAD ? JOSEBA LONAZO !"
"¡ SI, PEP NALTY, HOY LOS JUGADORES VAN A TENER QUE SUDAR LA CAMISETA !"

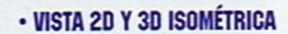
ACTION SOCCER

CD-ROM PC
COMENTARIOS DE PARTIDO EN CASTELLANO









- VISTA 2D Y 3D ISOMÉTRICA
- UN AMBIENTE DIGNO DE UN ESTADIO CON COMENTARIOS DE PARTIDO EN DIRECTO
- 4 CONDICIONES CLIMÁTICAS Y 30 TÁCTICAS DE JUEGO DIFERENTES
- ¡ UNA JUGABILIDAD QUE TRANSFORMARÁ A TU PC EN UNA MÁQUINA DE ARCADE !
- ... Y MUCHO HUMOR ... JA, JA, JA !!!



mayorista para tiendas independientes Tel: (93) 419. 56. 76 Fax: (93) 419. 56. 70

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Can Vernet nº14 **(M)**
08190 Sant-Cugat del Vallés (Barcelona)
Tel : (93) 589.57.20
Fax : (93) 589.56.60

* Si deseas recibir información sobre este juego, envia una **tarjeta postal** con los siguientes datos : Nombre y apellidos, dirección, poseo o no poseo un lector CD-Rom. Y remitela a la dirección arriba indicada.

Dragones, princesas, castillos... todo tiene cabida en Kingdom, una aventura diseñada al estilo de las películas del querido Walt Disney, que encandilará a los amantes de los dibujos animados.

KINGDOM: the far reaches



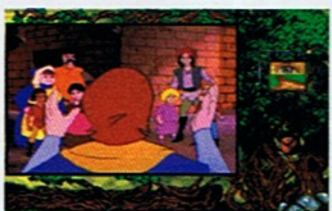




Interplay nos tiene mal acostumbrados a una serie de juegos de aventuras con una calidad extraordinaria. Este **Kingdom: the far reaches** es un producto de alta calidad gráfica y una buena historia, pero le falta algo. Recuerda enteramente aquellas aventuras gráficas de Spectrum donde páginas y páginas de texto se nos presentaban junto a una pobre presentación gráfica. Todo hay que decirlo: **Kingdom** tiene unos gráficos soberbios, pero el desarrollo del juego es muy parecido al de una aventura gráfica conversacional.

La historia de **Kingdom** se sitúa en la época medieval, donde magos y reyes buenos y malos luchan por conseguir el amuleto dividido en cinco piezas y escondido a lo largo y a lo ancho de los cinco reinos. Deberás recuperarlos para poder derrotar al malvado Torlok el mago.





El programa basa su manejo en unos iconos que te permiten acceder a mapa, inventario, menú de ayuda, repetición de la ultima escena y hechizos, así como en la posibilidad de coger objetos en la pantalla de juego.

El desarrollo del juego se limita a descifrar los comentarios de los personajes y a coger objetos, resolviendo los enigmas y usando los hechizos. Creo que se podrían haber usado las maravillosas animaciones para realizar un juego del estilo de *Dragon's Lair*.

En definitiva, Interplay intenta vender un producto sólo por los más de 57.000 dibujos animados por Walt Disney. Pero el juego se queda muy corto en el aspecto de diversión; si no lo traducen al castellano, no será un éxito aquí. Espero que futuros trabajos de la casa tengan menos calidad gráfica pero más diversión.

F. PÉREZ

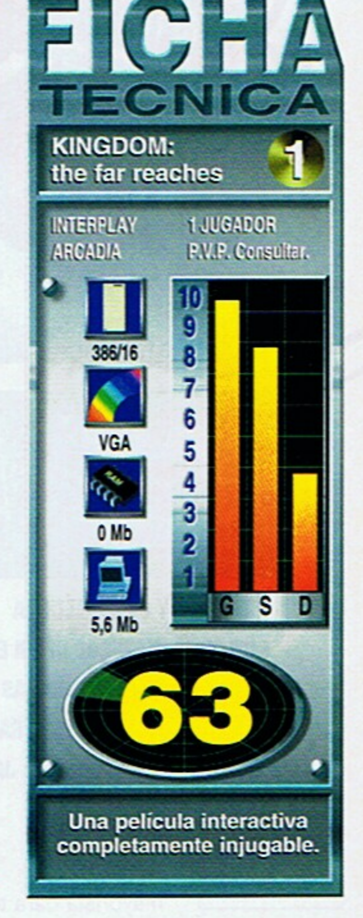
ALTERNATIVAS



KING QUEST VII
Sierra•Coktel Educative
Sierra on Line y su pequeño cuento animado.



FULL THROTTLE
LucasArts•Erbe
La última película interactiva de LucasArts.



Brutal



Tras la estela de títulos tan conocidos como *Super Street Fighter Turbo II* y *Mortal Kombat II*, Gametek nos presenta *Brutal*, un nuevo arcade de lucha donde podrás dar rienda suelta a tus instintos a través de las artes marciales.





En esta ocasión encarnarás el papel de un simpático animal experto en artes marciales , que escogerás entre un total de 12 posibles luchadores. Deberás guiarle a lo largo de 14 distintos parajes, donde te enfrentarás al resto de los personajes y tendrás que vencerlos para poder llegar hasta el final del juego.

Hay dos tipos de combate: por una parte, podrás retar a un amigo y luchar contra él, o bien hacerlo con el ordenador, superando los distintos combates que componen el juego. En el menú de opciones podrás fijar tanto la dificultad como el número de *rounds* que necesitarás vencer para superar el combate, las teclas de manejo del luchador si no tienes *pad*, etc.

Como ves, el control del juego se puede realizar mediante *pad* o teclado. Desgraciadamente, la opción para cambiar de uno a otro debes realizarla desde el programa de instalación, lo cual te obliga a salir del juego cada vez que quieras hacer uso de esta posibilidad. El número de teclas a manejar es elevado (un total de 10), lo cual complica el manejo del luchador, sobre todo en las primeras partidas.



Los gráficos del programa son buenos en todo momento, aunque no obtienen resultados especialmente espectaculares. Los *sprites* son grandes y bien definidos, con un estilo muy parecido al de los dibujos animados. El movimiento es excelente, como se puede observar en algunos saltos y patadas realmente trepidantes. Los fondos son bastante variados y han sido realizados todos ellos con bastante detalle. La cantidad de golpes es muy variada: son distintos según el luchador del que se trate.



El sonido es correcto, aunque las melodías se hacen bastante monótonas. Los efectos sonoros son adecuados al tipo de juego. Además, hay voces digitalizadas.

En conjunto, un juego que, si bien adolece de una enorme falta de originalidad , está bastante cuidado en su acabado final, y hará las delicias de los amantes de lucha.

A. J. Novillo

FICHA TECNICA

Brutal — 3

GAMETEK PROEIN, S.A.

2 JUGADORES P.V.P. Consultar

386 · VGA · 4 Mb · 7 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 — G S D

76

Para incondicionales de los juegos de lucha.

ALTERNATIVAS



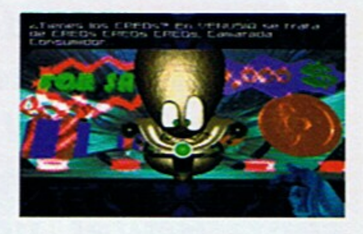
MORTAL KOMBAT II
Acclaim•Arcadia
Lucha de titanes con gráficos digitalizados.



SS FIGHTER 2 TURBO
Gametek•Proein, S.A.
El clásico de lucha en su última versión.

Commander BLOOD









Tras haber vivido muchas experiencias a lo largo de su vida, el "prota" de esta historia quiere estar presente durante el Big Bang. Para ello retrocederá en el tiempo a través de agujeros negros.

Esto es, a grandes rasgos, lo que te espera en la última producción de Cryo, casa que siempre ha brillado por la calidad técnica de sus productos. En este caso no se queda atrás.

Destaca la originalidad del juego, no tanto por al argumento, que lo es, como por la sólida realización técnica.

El programa podría englobarse dentro del género de videoaventura vista en primera persona, y no, como es habitual, manejando un personaje por la pantalla.

Su sistema de control es extraño al principio, pero se asimila en seguida. Los menús principales se activan pulsando sobre bolas tipo *pinball*.

Dispones de dos tipos de ayuda. Por un lado, el robot de la nave, que está en todo momento pendiente de lo que sucede a su alrededor, te mantiene informado y te da valiosos consejos. Por otro lado está tu jefe, el dueño de la compañía que ha organizado el viaje al pasado. No le queda mucha vida y se encuentra "criogenizado"; por tanto, para hablar con él hay que descongelarlo. Por este motivo no te puede dedicar mucho tiempo y te conviene consultarle sólo en casos de absoluta necesidad; cuando estés realmente perdido.

Los gráficos son de alta calidad. Hay infinidad de animaciones realizadas mediante técnicas infográficas, lo que hace que quieras avanzar en la aventura sólo por el hecho de ver más imágenes.

El sonido no llega a la calidad de los gráficos, y la música termina aburriendo.

La jugabilidad no está a la altura del producto (si te la juegas por la originalidad, corres este peligro).

Se trata de un producto que no pasará a la historia pero proporcionará a más de uno un rato muy agradable.

L. F. FERNÁNDEZ



ALTERNATIVAS



DRAGON LORE
Cryo/Mindscape•Proein, S.A.
Otra gran aventura de la compañía francesa Cryo.



KING QUEST VII
Sierra•Coktel Educative
Una aventura con gráficos muy especiales.



Perfect General II

Ha llegado el momento de avanzar. Has de tomar la ciudad con tus tropas. No te puedes volver atrás. Titubeas. Muerte o victoria.

Perfect General II te brinda la posibilidad de ser un general de salón. Desde la pantalla, diriges un sumiso ejército que cumplirá todas tus órdenes. Con ellos, atravesarás gran variedad de escenarios (puedes crear los tuyos propios).

En este juego, centrado en la manoseada estrategia militar, hacen incapié en la inteligencia del enemigo, dosificada en cinco niveles (desde uno sencillo para conocer el juego, hasta el más alto: una manera como otra cualquiera de complicarte la vida).

Los escenarios en los que se desarrollan las batallas son muy variados. Los noventa y ocho que trae el juego vienen acompañados por distintos tipos de terreno (campos, granjas, playas, colinas, ríos, laderas, bosques, puentes, aeropuertos, carreteras e incluso vías de tren). Los gráficos de estos terrenos, así como los de las tropas, son bastante simples, en alta resolución, y con dos distancias de *zoom*. Los sonidos están bastante logrados, desde los pasos de la infantería hasta las orugas de los tanques.





Cada turno se divide en siete fases: selección de unidades y refuerzos; posicionamiento; objetivos de artillería móvil; fuego de artillería; objetivos de artillería; fuego directo; movimiento; fuego directo 2 y recuento de puntos (número de ciudades bajo control). Puede cambiar el tiempo, variando la visibilidad.

En resumen, se trata de un aceptable juego de estrategia, más cercano, desde luego, a los jugadores incondicionales que a los neófitos. Es entretenido y tiene una enorme variedad de situaciones, que te mantendrá ocupado durante unos cuantos días.

A. VEGAS



Hay muchos tipos de tropas. El programa no te sitúa en ningún conflicto bélico concreto, pero, desde un punto de vista táctico, parece ambientarse en la Segunda Guerra Mundial. Para lograr la victoria, cuentas con unidades de infantería, ametralladoras, ingenieros, bazokas, carros armados, cuatro tamaños de tanque, artillería fija o móvil, minas y aeroplanos. Al inicio de la batalla eliges la formación de tu ejército, con una cantidad de puntos inicial y un coste por cada unidad. En ciertos escenarios, además, hay refuerzos a lo largo de todo combate.



ALTERNATIVAS



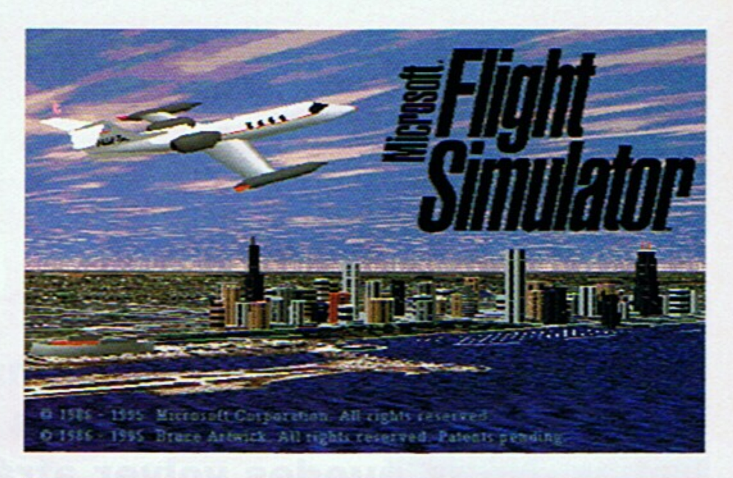
METAL MARINES
Mindscape•Proein, S.A.
Estrategia futurista para entorno Windows.



LEGIONS
Mindscape•Proein, S.A.
Conviértete en César dominando sus legiones.



Volar emulando a los pájaros ha sido siempre uno de los sueños del hombre. Ahora tienes en tus manos una forma de volar mejor que ellos. Al menos virtualmente.



Flight
Simulator 5.1



C con este juego, Microsoft consiguió crear un hito en el campo de los simuladores de vuelo. Precisamente es eso lo que ofrece esta versión: volar, sin necesidad de bombardear ningún objetivo ni derribar a tus enemigos. Si esto te interesa, entonces te gustará el programa. Para ello, te puedes poner a los mandos de un Cessna 182 RG, un Learjet 35A, un velero Schweizer 2-32 o un biplano Sopwith Camel.

A su favor tiene una de las más grandes bibliotecas de escenarios disponible. Mediante estas librerías podrás volar sobre prácticamente cualquier lugar del mundo. Si no encuentras un escenario comercial determinado, seguro que lo tienes en tu BBS local. Si no te gusta y prefieres modificarlo, puedes hacerlo con utilidades que salieron hace tiempo para crear o editar tus escenarios y aviones.





▲ **La cabina contiene todos los mandos que se encuentran en un avión de verdad. Ésta varía dependiendo del modelo elegido.**

Esta nueva versión trae consigo una mejora en el *interface* gráfico. De esta forma, los escenarios sobre los que vueles adquirirán un aspecto más real que en anteriores versiones. Por si eso fuese poco, existen más de 250 aeropuertos, mejores y más detalladas ciudades etc. Los elementos geográficos y las nubes, tormentas, ríos, lagos, etc., han sido tratados con gran detalle.

Los sistemas de navegación y los procedimientos de vuelo son idénticos a los de la realidad. Esto se refleja en detalles como las estaciones del año, la hora del día, los elementos climatológicos, etc.

Con los sistemas tutoriales y de aprendizaje de vuelo puedes controlar los aparatos y las maniobras con rapidez.

F. Resco

ALTERNATIVAS



FLIGHT UNLIMITED
Looking Glass•Erbe
El simulador más realista, gracias a sus gráficos Super VGA.



FALCON GOLD
Spectrum Holobyte•Proein, S.A.
Simulación de guerra en un título carismático.



¡¡ VIVID 3D: LO ÚLTIMO EN SONIDO TRIDIMENSIONAL!!

Prepárate para la aventura multimedia mas increíble y alucinante jamás vivida. ¿Te imaginas que los sonidos de tu PC, Mac o Consola de Videojuegos cobraran vida a tu alrededor, que te sintieras dentro de tus videojuegos preferidos? Gracias a NUREALITY y sus sistemas VIVID3D será posible porque su innovadora tecnología SRS transforma cualquier sonido mono o estéreo en un auténtico sonido tridimensional como si de un sistema Dolby Prologic se tratase y todo con una mínima inversión y utilizando solo 2 altavoces. ¿increíble verdad? No lo dudes más y asociate al sonido 3D. (con NUREALITY nada volverá a sonarte igual.)



VIVID3D PLUS

Hasta ahora para disponer de sonido surround se necesitaba un costoso sistema con 5 altavoces, ahora por sólo 11.950 pts. del VIVID3DPlus y dos altavoces, siente el sonido como una experiencia tridimensional única!



VIVID3DPRO

Un sistema con amplificador de 35w. con control de espacialización del sonido, la posibilidad de acercar la voz de nuestro cantante favorito sobre su música y además todo esto con un increíble sonido 3D gracias al sistema SRS y sólo por 19.950 pts.!
sólo lo encontrarás en NUREALITY

VIVID3D

¿ Porque sólo jugar con videojuegos cuando puedes estar dentro de ellos? con sólo 2 altavoces tendrás sonido 3D en cualquier lugar de tu habitación y sólo por : 8.950 pts.



- Todos los precios incluyen IVA
- La tecnología SRS está patentada y es ganadora de los más prèstigiosos premios como GAMES PLAYER, INNOVATIONS, MULTIMEDIA WORLD, RETAIL VISION.
- VIVID3D es compatible con SEGA, NINTENDO o cualquier otro sistema de videojuegos así como con equipos basados en tarjeta de sonido o sistemas estéreo.

Deseo recibir más información
Nombre.......................................Empresa.......................
Dirección...
Población.......................Provincia.......................CP..........
Tel. ....Fax..........................
Enviar a: EUROMA TELECOM
C/ Infanta Mercedes, 83; 28020 Madrid
Tel.: 571 13 04 / 571 15 19 - Fax: 571 1911

EUROMA TELECOM S.L.

ORION Conspiracy



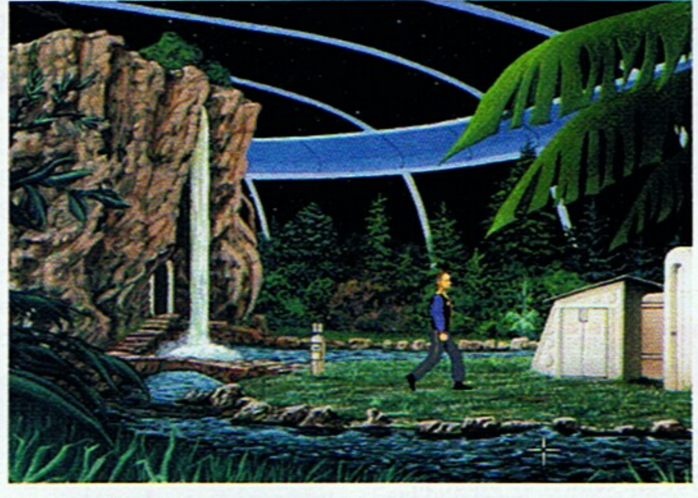
Te encuentras abatido; la vida no tiene sentido. Cuando parece que ya no puede pasarte nada más recibes un funesto telegrama: tu único hijo Danny ha muerto en un misterioso accidente.

RECOMENDADO

Aunque parezca cruel y sobre todo radical, éste es el comienzo de la última producción de la casa Domark. Se trata de una videoaventura totalmente realizada en Super VGA, con los diálogos digitalizados.

La instalación es sencilla y rápida, pero tiene una pega, desde mi punto de vista importante, que tarde o temprano se corregirá en los juegos de CD-ROM. ¿Cómo es posible que necesite casi 10 megas de nuestro castigado disco duro? ¿Es que no tiene bastante con las 660 megas del CD?. Esperemos que todos sigan el ejemplo del *Full Throttle* y se enteren de lo que es una instalación mínima.

Tienes la posibilidad de seleccionar cinco idiomas diferentes, entre los que se encuentra, por supuesto, el castellano. El soporte de tarjetas de sonido es amplio: destaca como nota curiosa la aparición de un controlador de sonido a medida, por si tu tarjeta no está en la lista.



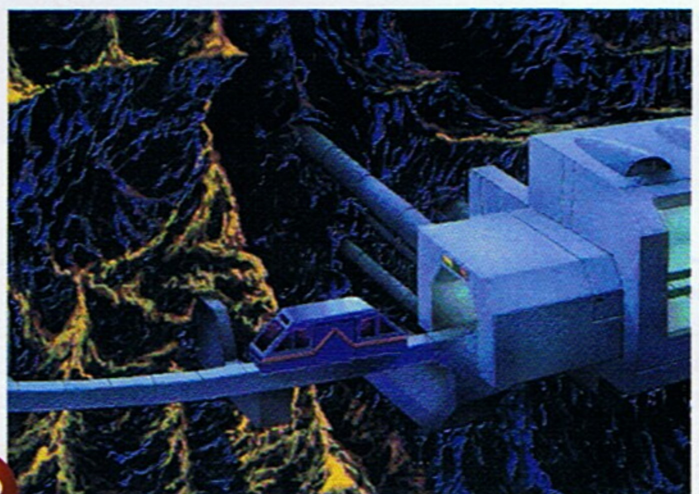
▲ **Los gráficos han mejorado notablemente respecto a la anterior aventura del grupo de programación Divide by Zero, *Guilty*.**

Dentro ya del juego, lo primero que llama la atención son los decorados. Son en general simples pero bien definidos gracias a las resolución de 640x480 con 256 colores. Destacan las escenas en el invernadero de la nave, que contrastan enormemente con el escaso realismo de determinadas habitaciones. Pero cuando tienes que coordinar un equipo tan grande es lógico que la calidad sufra altibajos (en este caso se mantiene media-alta).

Las animaciones son pobres, pero al estar realizado en Super VGA y al ser los *sprites* bastante grandes, el consumo de memoria se dispara. De todos modos, no hubiese estado de más añadir algún gráfico intermedio para suavizar los movimientos.

Los gráficos, por el contrario, están muy bien dibujados, y cada personaje es perfectamente reconocible al "echarle" un simple vistazo.

Dentro del apartado sonoro, se debe destacar la música por su sencillez. Es muy ligera y se deja escuchar sin hacerse pesada y repetitiva, lo cual es de agradecer (normalmente, en casi todos los juegos de este tipo, se termina volviendo machacona).











Los sonidos y todos los diálogos del juego están muy bien digitalizados, pero los efectos sonoros son escasos.

El control se realiza mediante ratón, *joystick* o teclado, aunque esta última opción es totalmente inviable en la práctica: al manejar el cursor desde el teclado, la "velocidad" se vuelve exasperante.

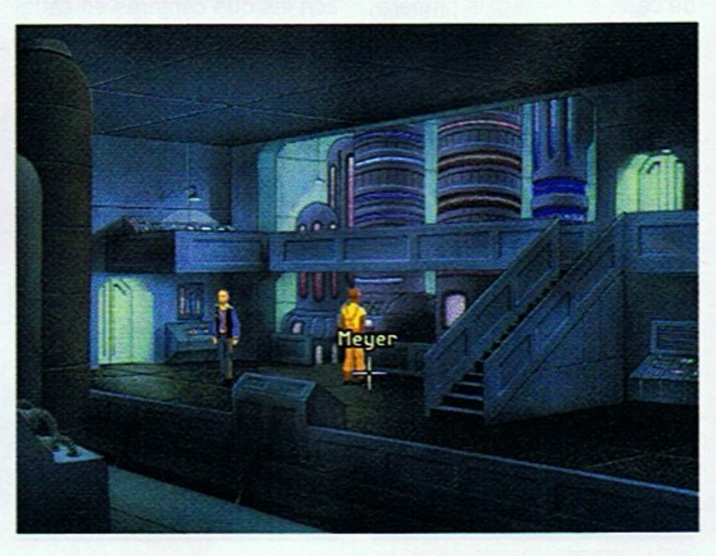
Lo ideal es usar el ratón, pero, incluso en ese caso, como no dispongas de un equipo que sea medianamente decente (al menos Super VGA Local Bus y 486



DX2/66), el control se puede volver irritante por culpa de la lentitud de respuesta.

El juego te deja moverte libremente por prácticamente toda la nave desde el principio, con lo cual te puedes pasar horas hablando con otros personajes y descubriendo nuevas habitaciones sin tener que haber resuelto ningún *puzzle*. Esto, desde mi modesto punto de vista, es negativo: cuando encuentras objetos utilizables no te haces una idea de en qué parte de la nave podrás usarlos.



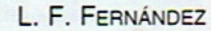


Otro detalle en contra de la adición es la cantidad de pantallas de relleno que tiene, lugares sin objetos, o con muchos objetos que no sirven para interactuar. Si querían jactarse de haber creado una enorme videoaventura, como han escrito en la caja, que hubiesen ampliado el guión y el número de *puzzles*.

De todos modos, se deja jugar, y a ello contribuye en buena parte el sistema de menús que utiliza, completamente visual e intuitivo. Si pulsas sobre un objeto, te lo describe, y si puedes realizar alguna acción con él o sobre él, éstas aparecen en la parte inferior derecha de la pantalla.

Puedes activar o desactivar los textos y seleccionar su velocidad de aparición. Lo realmente complicado es coordinarlos con la velocidad a la que hablan los personajes, debido a que cada uno tiene su forma de hablar.

En definitiva, se trata de una jugable videoaventura que, debido a la calidad de gráficos y sonidos, se convertirá probablemente en un éxito.



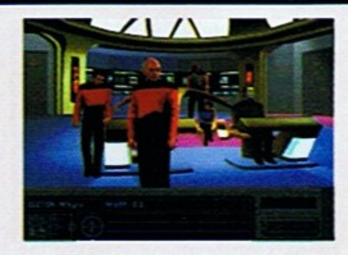
L. F. FERNÁNDEZ



ALTERNATIVAS



GABRIEL KNIGHT
Sierra•Coktel Educative
Aventura Super VGA
en su versión CD-ROM.

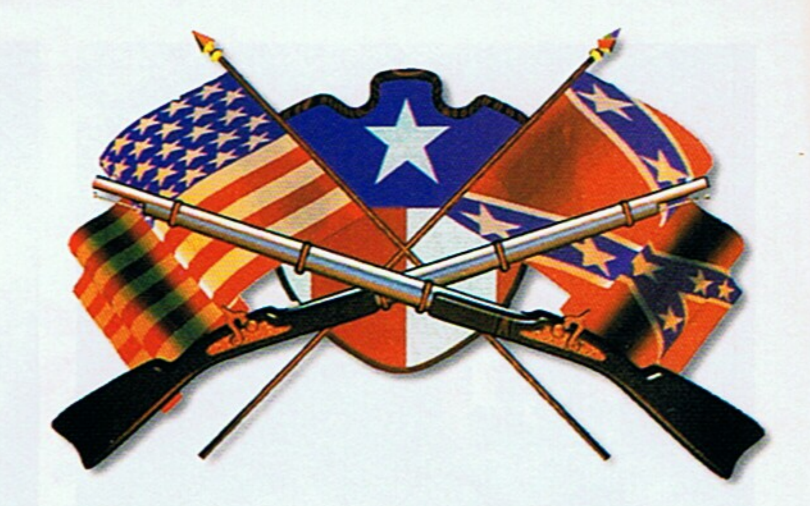


STAR TREK: TNG
Spectrum Holobyte•Proein, S.A.
El espacio,
ese lugar desconocido....



GUILTY
Psygnosis•Dro Soft
El anterior programa
de Divide by Zero.

Civil WAR



Una oportunidad de dirigir los ejércitos que se enfrentaron en la Guerra de Secesión americana: la Unión contra la Confederación.

De la mano de los mismos programadores que hicieron *Fields of Glory*, te encuentras con otro juego de estrategia que tiene como escenario la famosa guerra civil americana.

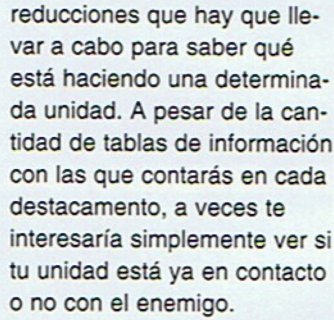
El juego te permite luchar en alguna de las batallas más importantes de la guerra, así como por supuesto en toda la campaña desde el principio. Al empezar deberás escoger los niveles de dificultad y realismo que desees. Una vez seleccionados, elegirás el bando con el que combatir. Si deseas cambiar el curso de la Historia, éste es el momento.

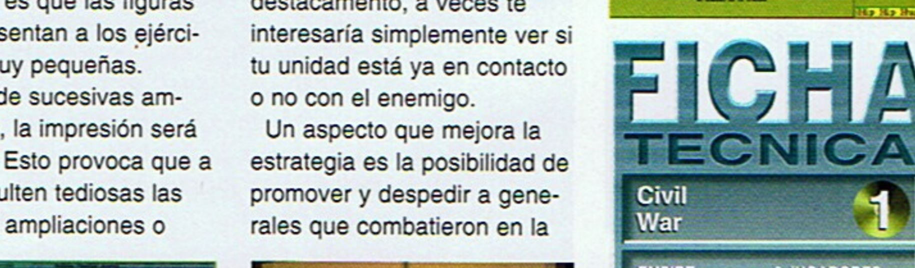
El juego se desarrolla en tiempo real. Por supuesto, no tendrás que esperar los cuatro años que duró la guerra para conocer el resultado. Dispones de una opción que acelera el tiempo para hacer así menos pesados los momentos de inactividad.

Cuando se ven los gráficos de cada escenario, la primera impresión es que las figuras que representan a los ejércitos son muy pequeñas. Después de sucesivas ampliaciones, la impresión será la misma. Esto provoca que a veces resulten tediosas las sucesivas ampliaciones o reducciones que hay que llevar a cabo para saber qué está haciendo una determinada unidad. A pesar de la cantidad de tablas de información con las que contarás en cada destacamento, a veces te interesaría simplemente ver si tu unidad está ya en contacto o no con el enemigo.

Un aspecto que mejora la estrategia es la posibilidad de promover y despedir a generales que combatieron en la vida real. Además, podrás elegir la disposición de tu ejército creando compañías, brigadas, etc., a tu gusto.

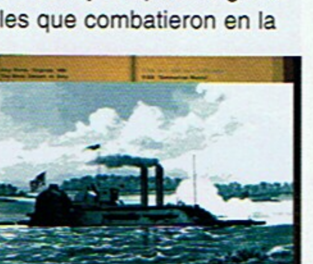
El programa tiene una base de datos de la Guerra de Secesión, con información muy variada: batallas, armas, generales, artículos de periódicos significativos y hasta las canciones que se cantaban.





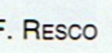








F. Resco



FICHA TECNICA

Civil War 1

EMPIRE ARCADIA

2 JUGADORES
P.V.P. Consultar.

386/33
SVGA
4 Mb
3 Mb

G	S	D

69

Vive la guerra entre yanquis y sudistas.

ALTERNATIVAS



METAL MARINES
Mindscape•Proein, S.A.
Simulación futurista con robots de gran tamaño.



PERFECT GENERAL II
QCP Inc.•Dro Soft
Conviértete en general de campaña.



DOOM

Doom. Como una campanada. Doom. Su nombre suena a magia. Doom. También a dinero. Es el clásico de Id Software.

Puede extrañar, en principio, el hecho de que aparezca a la venta otra vez el juego *Doom*. Pero no se trata de una reedición: se añade un nuevo episodio al juego tradicional: *Thy Flesh Consumed*. De esta forma, dispones de los tres episodios originales más nueve niveles nuevos de gran dificultad, realmente duros.

Por si hay algún despistado, diré cuál es el objetivo del juego: matar a todo bicho que se mueva, evitando por supuesto ser tú el que acabe "fiambre". Este objetivo se realizará a través de 36 niveles (27 antiguos y 9 nuevos).

Si eres uno de dichos despistados, te diré que *Doom* es el precursor de otros juegos como *Doom 2*, *Rise of The Triad*, *Heretic*, etc.

Los gráficos y los movimientos crearon escuela en su momento, y prueba de ello son los *clones* que surgieron. La parte añadida, en estos aspectos, no presenta novedades. Lo único que la diferencia de los otros episodios es su mayor dificultad y adición. El resto es igual.

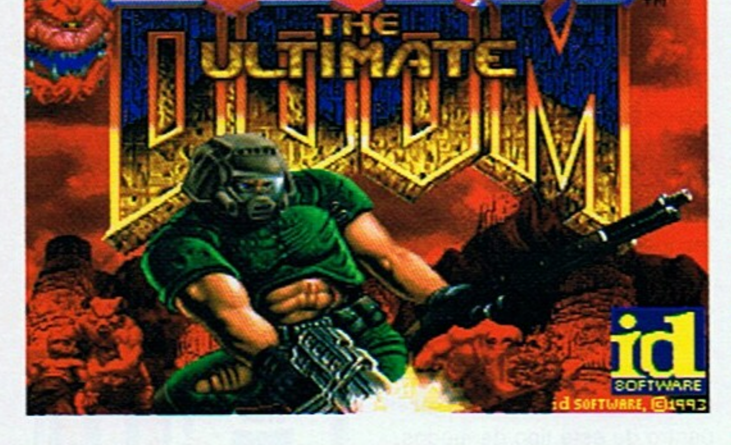
A pesar de que nunca es malo rememorar juegos con los que has pasado tan buenos ratos alguna vez, no está bien que te los pretendan vender como nuevos. Éste es el caso en el que nos encontramos con **The Ultimate Doom**. Después de la llegada del juego *Doom*, empezaron a aparecer nuevos episodios creados por personas ajenas a los programadores originales, algunos de ellos de gran calidad. Id Software se ha querido apuntar a estas "prolongaciones". Cuando lo normal sería sacar a la venta episodios para *Doom 2*, se pretende realizar ventas del antiguo *Doom*, muy bueno aún pero ya un clásico a punto de convertirse en reliquia.

Si esperas encontrar algo nuevo, es mejor que te compres otro juego (¡hacen falta cosas nuevas, no reediciones de grandes clásicos!), como la segunda parte o algún otro programa parecido. Pero si te lo perdiste en su momento, no dejes pasar la oportunidad de disfrutar de este maravilloso clásico, que además se ve mejorado por la incorporación de nuevos niveles.

F. Resco







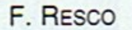
ALTERNATIVAS



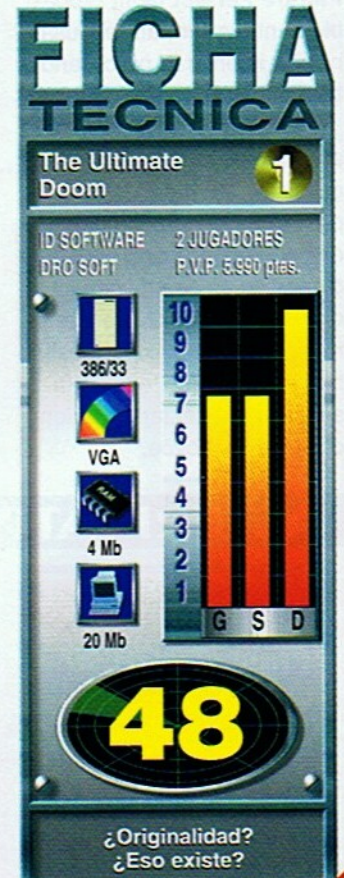
HERETIC
ID Software/Raven•Friendware
Un versión medieval de nuestro querido *Doom*.



RISE OF THE TRIAD
Apogee•Friendware
Aún más sangriento y *gore* que *Doom*.







Picture Perfect GOLF







Después de ese golpe tan desastroso, la bola ha acabado en un banco de arena. Todavía puedes conseguir el par, pero si sigues así...





El golf siempre ha sido un deporte, para qué nos vamos a engañar, elitista. Si no formas parte de la élite afortunada y lo lamentas, al menos con tu ordenador tienes la posibilidad de aficionarte y disfrutar de este deporte. Con un juego como **Picture Perfect Golf**, probablemente te "entrará el gusanillo" e intentarás practicarlo también en la realidad.

A primera vista, lo que más atrae de este programa es la gran calidad gráfica que posee. Todos los campos que componen cada uno de los cursos están completamente digitalizados, de forma que el realismo es el máximo posible. Así, a veces tendrás la sensación de estar recorriendo a pie los hoyos.

Tiene un problema que desmerece bastante el resultado final: las transiciones entre golpe y golpe se realizan mediante bruscos "pantallazos". Es decir, tiene que cargar cada una de las vistas digitalizadas con cada golpe que realizas. Además, esta transición no es muy rápida, a no ser que te encuentres entre los afortunados que tienen un ordenador muy potente. La gran cantidad de vistas que posee provoca que sea necesario tener en memoria cada una de las escenas que se puedan presentar durante el desarrollo de cada hoyo. Ésta, naturalmente, es la razón de que sea necesario un CD-ROM para cada uno de los campos, pues hay que almacenar muchos datos.

El sonido se limita a los secos golpes de la bola y a algunos comentarios a cada una de tus jugadas, por lo que es más bien escaso.

En cuanto al desarrollo del programa, no tendrás que enfrentarte con ninguna diferencia respecto a los restantes juegos de este estilo.

Al elegir el número de jugadores, también puedes jugar mediante red o módem. Esta posibilidad, como ya sabrás, tampoco está fuera de lugar dentro de este tipo de juegos.

En definitiva, se trata de un programa que, si no fuera por esos gráficos tan espectaculares, no resaltaría. Claro que sólo por ellos tiene mérito suficiente como para estar entre los seleccionados por todo aficionado al golf. Elige el campo y los jugadores y a jugar, como diría un conocido presentador de la televisión.

F. Resco

FICHA TECNICA

Picture Perfect Golf — 1

LYRIQ
ARCADIA

4 JUGADORES
P.V.P. Consultar.

486/33
SVGA
4 Mb
7 Mb

G S D

74

Jugar al golf nunca ha sido tan realista.

ALTERNATIVAS



MICROSOFT GOLF V2.0
Microsoft•Erbe
Versión Windows del fabuloso Links 386 Pro.



VIRTUAL GOLF
Core Design•Proein, S.A.
Un golf virtual con gráficos renderizados.

Soccer 95



De sobra es conocida la pasión futbolística de nuestro país. En un verano vacío de competiciones y con la resaca de la liga aun cerca, Soccer '95 viene a devolver las emociones fuertes del deporte rey.







DDM te presenta este verano un nuevo título deportivo. Siguiendo el camino marcado por *PC-LIGA* y *USA'94*, esta casa de software sigue apostando fuerte por los simuladores deportivos, que tan buena aceptación tiene entre el público. Añaden a la de por sí interesante oferta futbolística un precio muy reducido, que hace que el juego esté al alcance de cualquiera.

Dentro del programa, encontrarás un auténtico maremagnum de opciones sobre el juego. Puedes jugar varias competiciones: un trepidante partido contra otro equipo, un amistoso, una copa eliminatoria de 8 equipos, en la que debes superar distintas fases hasta alcanzar el título o una liga de 8 equipos donde tienen que jugar todos contra todos hasta que uno gane.

El juego viene con una importante colección de selecciones nacionales donde escoger, a los cuales se añade el equipo DDM, formado por los miembros de la empresa programadora (hay que reconocer que están muy bien dotados para este deporte, al menos en el juego). A cada equipo le puedes editar prácticamente todos sus atributos: color de camiseta, pantalón, medias, nombre, nombre de los jugadores, táctica de juego, características físicas y un largo etcétera de propiedades adicionales. El juego respeta todas las normas impuestas por la FIFA para el desarrollo del partido.

En cuanto a los gráficos, el programa es muy similar a otros simuladores futbolísticos presentados por esta misma casa. Los *sprites* son pequeños pero dinámicos, el *scroll* es suficientemente suave y el detalle del campo es adecuado. El apartado sonoro mantiene un nivel acorde con el resto del juego, y , sin ser muy espectacular, cumple con su labor. Se hecha de menos una más amplia gama de tarjetas sonoras dentro de la instalación; se limita a la familia de las Sound Blaster. El manejo del juego se realiza por teclado o *joystick* (es preferible el uso de este último.

Al comparar **Soccer 95** con el resto de programas que abarcan el tema de la simulación futbolística, se ve que no defraudará a los miles de aficionados al deporte rey de nuestro país.

A. J. Novillo





ALTERNATIVAS



FOOTBALL GLORY
Croteam/Black Legend•System 4
Un juego de fútbol con equipos europeos.

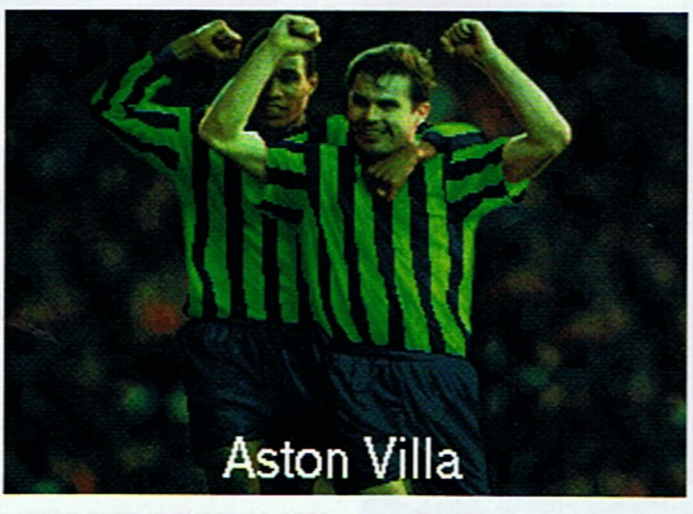


ACTION SOCCER
Ubi Soft•Ubi Soft
Fútbol con comentarios en castellano y diversas perspectivas.

Manchester United II



El fútbol sigue siendo uno de los deportes que más atraen a la mayor parte de los usuarios de ordenadores personales.





El juego no presenta ningún aspecto nuevo en programas de fútbol, salvo la posibilidad de uso de SVGA. Consta de dos partes: un editor de equipos y el juego en sí. Con el editor puedes modificar las diferentes divisiones, equipos, uniformes, jugadores y sus características, así como intercambiar jugadores entre equipos, etc. La parte del juego se divide en dos acciones: entrenarse o jugar un partido o copa. Tienes otras opciones, como realizar transferencias entre equipos o ver sus estadísticas.

Al programa no le falta información; hasta es capaz de generar las ligas entre un amplio número de años. Las bases de datos de jugadores son inmensas y las pantallas llegan a agobiar por la cantidad de datos que tienen. La navegación y el uso de las pantallas resulta difícil: es imposible diferenciar entre un texto o un icono que realiza una acción. Además, algunas traducciones no son demasiado buenas.

Tiene algo de arcade, pero en vez de jugar con futbolistas se juega con unas pulgas que dominan y meten goles. La memoria ya no es inconveniente, como se puede ver en los requisitos del programa, de modo que se podrían haber esmerado un poco para hacer unos jugadores más grandes. Además, esos detalles tontos, como la aparición del árbitro durante el partido, que favorecen a un juego, no se han contemplado en éste.

A su favor se debe decir que la jugabilidad está bien conseguida y los jugadores controlados por el ordenador son inteligentes. El *scroll* del campo es bastante rápido y los jugadores, aunque formados por un amasijo de puntos, están bien animados. La perspectiva usada durante el juego es correcta, pero se le podría haber sacado más jugo a la idea.

En resumen, es un programa de los del montón. Dentro de un mes nadie lo recordará.

F. Pérez





ALTERNATIVAS



ACTION SOCCER
Ubi Soft•Ubi Soft
Fútbol de alta escuela desde diferentes perspectivas.



DDM SOCCER '95
DDM•Abeto Editorial
Fútbol rápido visto desde arriba.


FICHA TECNICA

Manchester United II — 1

KRISALIS PROEIN, S.A. — 2 JUGADORES P.V.P. 4.995 ptas.

386
VGA
4 Mb
1 Mb

G S D

53

El fútbol es fútbol, pero esto no.

CENTRO MAIL

Microsoft

¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

En los Centros Mail encontrarás los productos anunciados en esta página y muchos más al mejor precio.

Ven a comprobarlo!






Centros Mail en España














































Es un conjunto de extensiones del sistema y utilidades, diseñado para explotar y potenciar las posibilidades de los PCs basados en 486 y Pentium.

Características de Microsoft Plus!

- **Utilidades:** Versiones "activadas" de Defrag, ScanDisk y ExtraPack, compresión mejorada, posibilidad de personalizar el PC.
- **Servidor Remoto:** Permite a los usuarios de Windows 95 la conexión remota a una red de área local para compartir datos y mandar o recibir mail de forma remota.
- **Pinball Multimedia:** Un increible juego Pinball en 3D para Windows 95.
- **Acceso a Internet:** Permite acceder con un sólo botón a Internet e incluye el propio "Navegador Internet" de Microsoft, correo Internet y noticias.



Microsoft Windows 95

Si compras en Centro Mail tu Microsoft Windows 95 recibirás un cupón de 3.000 Ptas. para descontar en tu próxima compra

Y si no tienes un Centro Mail próximo ¡Haz tu pedido por teléfono!



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h.



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS. TEL: 380 28 92 • FAX: 380 34 49

...o utiliza el cupón de pedido.

Rellena y envía este cupón a: Mail VxC. Sta Mª de la Cabeza, 1. 28005 Madrid.

RECORTA SIGUIENDO LA LINEA DE PUNTOS

NOMBRE ....

DIRECCION ....

LOCALIDAD .... CODIGO POSTAL ....

PROVINCIA .... TELEFONO (......) ....

☐ ENVIO POR SERVIPACK CONTRARREMBOLSO

☐ ENVIO POR CORREO CONTRARREMBOLSO

PRODUCTOS PEDIDOS		PRECIO
MICROSOFT PLUS!	☐ CD ☐ PC 3	9.900
MICROSOFT WINDOWS 95	☐ CD ☐ PC 3	19.900
GASTOS DE ENVIO		
TOTAL		

PC ME

18 de enero de 1991. Operación Tormenta del Desierto. El mundo hierve por la polémica, pero tú no eres más que un piloto y tienes una misión: llevar a buen término esta ofensiva.

Combat Air patrol



Desde el nacimiento de los PCs, las compañías han lanzando al mercado demasiados títulos relacionados con el mundo de la aviación. El turno le corresponde a Psygnosis, casa que no se luce mucho con este **Combat Air Patrol**.

La acción se desarrolla en la tristemente célebre Guerra del Golfo. Te pondrás a los mandos de un caza bombardero F14 TOMCAT o un F18 HORNET, con los que tendrás que localizar y destruir los enclaves enemigos y luchar con los MIGS y SAMS iraquíes.



Es una pena, se le podría haber sacado jugo a este exprimido guión. Pero no, han preferido dejarlo tal cual y te presentan un juego aburrido y falto de buenas cualidades.

Maverick Simulation no se ha roto la cabeza con los gráficos. Son simples polígonos con alguna textura o sombra.

El sonido más bien brilla por su ausencia, si exceptuas el ruido del reactor o el silbido del misil al ser lanzado. Con la música ocurre tres cuartos de lo mismo: no aparece ... ¡ni tan siquiera una nota musical!

La presentación del juego es la habitual: una secuencia de combate aéreo a base de gráficos "renderizados" en tres dimensiones, con los títulos de crédito intercalados. Para colmo es una intro corta y sin una pizca de sonido.

Si la instalación es casi imposible, difrutar de esta "maravilla" es una auténtica hazaña. Ejecutándolo directamente desde el CD-ROM o copiándolo al disco duro, arrancará sin ningún problema. Eso sí, la velocidad de ejecución es parecida a la de un caracol subiendo un puerto de montaña.

G. ALCOLEA





ALTERNATIVAS



FLIGHT SIMULATOR 5.1
Microsoft•Erbe
El clásico de clásicos de los creadores de Windows.



U.S. NAVY FIGHTERS
Electronic Arts•Dro Soft
Uno de los mejores simuladores del momento con gráficos SVGA.

Psycho Pinball



Codemasters te presenta la versión PC de este excelente *Pinball* que ya asombró este invierno en el mundo de las videoconsolas.

Andrew Graham, autor del conocido *Micro Machines*, te muestra ahora el mundo de las máquinas recreativas por excelencia: los *Pinballs*. Creado en principio para la Sega Mega Drive, esta versión PC CD-ROM tiene, aparte de la misma diversión del original, secuencias animadas realizadas mediante las estaciones de trabajo Silicon Graphics (usadas habitualmente para diseño profesional).

El juego se divide en cuatro mesas temáticas : *Wild West*, *Psycho*, *The Abyss* y *Trick or Treat*. Puedes utilizar cada una de ellas por separado, o bien jugar una partida multitablero. Ésta es una de las opciones más espectaculares del juego: desde la mesa principal, *Psycho*, puedes ir accediendo consecutivamente al resto de los tableros anteriormente mencionados. Esto da una mayor espectacularidad a las partidas: nunca habrá dos iguales.

A su vez, cada mesa tiene una serie de juegos para el panel inferior (hasta 10 en total): desde el *BlackJack* en *Wild West* hasta un juego de pesca en *The Abyss*, pasando por muchos otros. Cada mesa posee varios *flippers* situados en diversas posiciones de la pantalla, características de *multiball* (hasta tres bolas a la vez), tableros con dos alturas y muchas rampas y efectos que hacen más trepidante el juego, en el que pueden participar hasta cuatro jugadores.

Los tableros de los gráficos son espectaculares y luminosos. El movimiento de la bola ha sido muy cuidado; para el desarrollo de las rutinas de movimiento, que llevó casi dos años, se utilizó una técnica especial (*Interactive vector reflection*) con el fin de imitarar al máximo el comportamiento de los *pinball* reales.





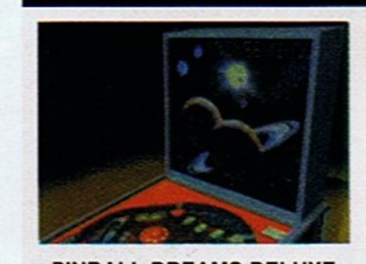
El sonido que acompaña al juego cumple con creces sus objetivos. Aparecen voces digitalizadas como objeto de algunas acciones (bola extra, premios especiales...), junto a otros muchos sonidos digitalizados a lo largo de la partida. Las canciones, por su parte, se hacen algo monótonas. La versión CD-ROM contiene un aliciente adicional. Existe un directorio ("\WAVBMP") con pantallas gráficas y sonidos del juego que puedes usar a tu gusto.

Es uno de los mejores juegos de *Pinball* realizado para PC.

A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



PINBALL DREAMS DELUXE
21st Century•Erbe
El programa que ha creado escuela en el género.



PINBALL FANTASIES DELUXE
21st Century•Erbe
Segunda parte del *pinball* anterior.



PC Trivial Multimedia



Los juegos de tablero siempre han sido el *alma mater* de todas las fiestas y reuniones de amigos. Ahora, gracias al ordenador, puedes disfrutar de estos juegos no sólo con textos, sino con sonido, fotos y vídeo.

RECOMENDADO

La principal impresión que causa este software es, de principio a fin, la da su sólido "acabado". Los innumerables detalles de programación (aparecidos al relizar las acciones menos comunes) y la rapidez y a la vez suavidad con las que navegarás a lo largo del juego hacen de este **PC Trivial** un producto de gran calidad, digno de aparecer entre los mejores títulos de multimedia para PC.

Al principio puedes elegir el nivel de juego entre profesional, amateur y principiante. En cada uno te dan 5, 15 o 30 segundos, respectivamente, para leer y responder las preguntas. Los dos niveles más bajos no te causarán ningún problema, pero en el profesional echarás de menos uno o dos segundos más de tiempo (casi no lo tienes para leer todas las respuestas).

Es muy buena la posibilidad de salvar tanto tus partidas inacabadas como los mejores jugadores. Esta última opción es interesante: puedes enfrentarte al mejor jugador con sólo copiar un fichero y llevarlo al PC de tu oponente.

Una vez en el juego, la pantalla principal es un planisferio de la Tierra con un camino a lo largo de los cinco continentes. En cada una de las casillas



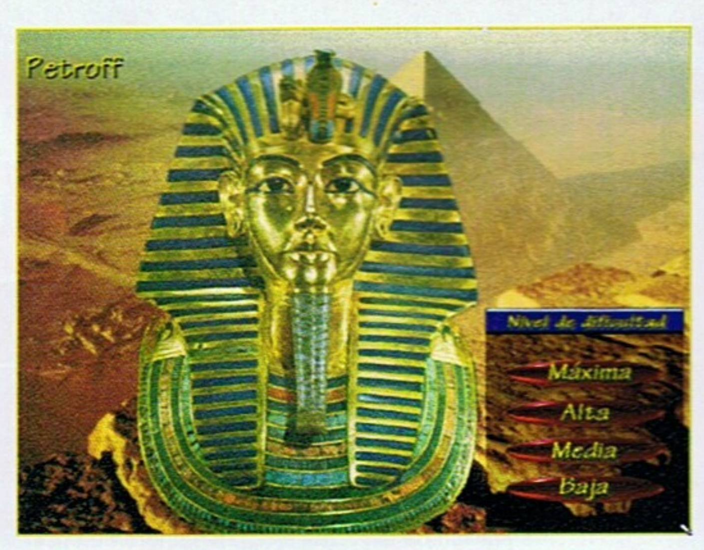






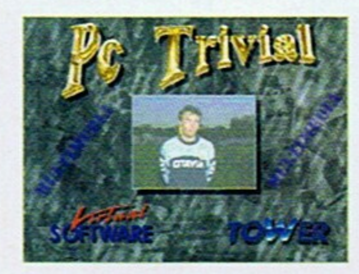
▲ Si tienes mucha suerte con la máquina tragaperras, avanzarás entre las casillas sin necesidad de contestar ninguna pregunta.





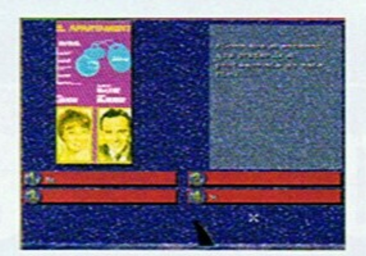
serás obsequiado con una pregunta y si caes en una ciudad tendrás que responder a una batería de cuatro preguntas de dificultad creciente. El juego siempre te informa del jugador que tiene el turno, así como su posición y puntuación actual.

El jugador elige la dificultad de cada pregunta. Dependiendo de ésta, y en caso de acertar, avanzará 4, 3, 2 ó 1 casillas (respectivamente, dificultad máxima, alta, media o baja). El nivel de las preguntas se corresponde con la dificultad elegida. Por ello, los



pequeños de la casa no verán asequible el juego más que en la dificultad más baja.

Una vez elegida la dificultad, y en la misma pantalla, una máquina tragaperras se pone en funcionamiento para ver cómo estamos de suerte. Y, sin que podamos hacer nada, el azar dictará su,ley. Si las tres figuras que muestran los rodillos son iguales: ¡¡Has obtenido premio!!. Éste puede favorecerte adelantando casillas o por el contrario hacerte retroceder y perder una fuerte ventaja sobre tus enemigos.





Desde la pantalla principal puedes acceder a una de estadísticas en la que aparecen los puntos, la posición y el ratio de preguntas acertadas / total de preguntas. El poseedor del turno sabrá el ratio de preguntas acertadas de cada una de las dificultades en la partida actual y, si estaba grabado, tendrá una estadística acumulada de todas sus partidas.

Todas las pantallas e imágenes están realizadas como mapas de *bits* con una resolución máxima de 640x480x256 (basta con una tarjeta VGA). La música está grabada en formato WAV a 22khz en 8 *bits* "monoaurales".

Para las animaciones, los programadores han elegido un formato estándar: el AVI en una resolución de 240x180x8 a una velocidad de 15 f.p.s., cosa que lo hace adecuado para lectores de doble velocidad (el caudal de transferencia no sobrepasa nunca los 223Kb/s).

En definitiva, un "pedazo" de software nada necesitado de máquinas muy potentes.

E. ARIAS



ALTERNATIVAS



CHESSMASTER 4000
S. Toolworks•Proein, S.A.
Otro juego relajado que te obliga a pensar.



TRIVIA CD
Microforum•ABC Analog
Un Trivial en el idioma de Shakespeare.



HARPOON II
Three Sixty Pacific•Proein, S.A.
Estretegia relajada para ejercitar el "coco".

Rugby World Cup 1995

Tu cuerpo está bañado en sudor; te rodean cuadrados tíos de dos metros; debes atravesar la barrera del contrario y el balón se te escapa de las manos...

Con el pretexto de la tercera edición de la Copa del Mundo de Rugby, EA Sports trae este estupendo programa sobre un deporte que cuenta con un reducido número de seguidores en nuestro país.

Al principio, te recordará mucho a *FIFA Soccer*, tanto en los menús como en la presentación, pero en seguida verás una diferencia esencial: el balón se coge con las manos. El juego ha sido realizado casi enteramente con una perspectiva isométrica y en baja resolución.

Al inicio del programa hay unas espectaculares imágenes de partidos reales en vídeo a pantalla completa.

En el menú inicial encontrarás un gran número de opciones. Puedes elegir el modo de juego (desde demostración o amistoso a partidos de la copa del mundo 1995), cargar un juego grabado, ver las repeticiones o duración del juego (de 4 a 80 minutos), y hasta el tiempo atmosférico o el estado del campo.

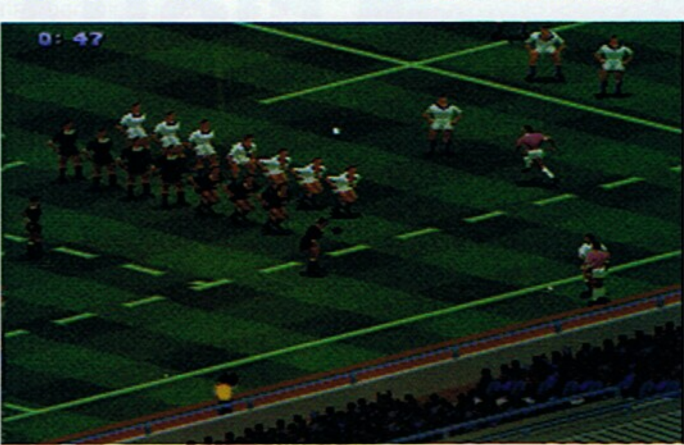
Al comenzar a jugar debes realizar el sorteo de campo y pasar al saque inicial. Luego empieza el juego propiamente dicho, en el cual controlarás a uno de los jugadores.

Los gráficos cumplen perfectamente su cometido, aunque en algunos momentos no se distinguen los jugadores unos de otros y el balón se pierde de vista con facilidad entre tanta gente. Con respecto a la pelota, está muy bien realizado el efecto del bote de un balón ovalado: nunca estarás seguro de la dirección que va a tomar en el rebote.

Están perfectamente recreadas casi todas las jugadas características de este deporte. La más espectacular es la melé o *scrum*, en la que los jugadores de ambos equipos entrelazan las cabezas y se ponen a empujar a los otros por la posesión del balón. Es curioso ver cómo el jugador se tira al suelo de cabeza para marcar un ensayo, incluso resbalando, o cómo intenta meter gol de puntapié (deja caer el balón y lo patea tras el rebote). También es de destacar la presencia de un "periodista" durante todo el partido, que comenta la jugada realizada. Habla en inglés, pero la entonación que da a las frases consigue "dar ambiente".

Rugby World Cup 1995 es una de las mejores conversiones de este deporte. Se echa en falta la posibilidad de jugar contra otra persona.

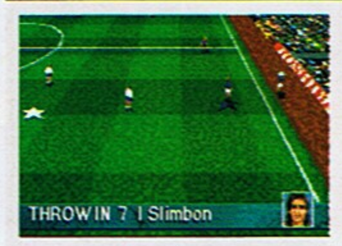
A. VEGAS







ALTERNATIVAS



STRIKER '95
Time Warner•Erbe
El deporte rey también tiene cabida en los PCs.



NBA LIVE '95
Electronic Arts•Dro Soft
Otro gran título de la colección EA Sports.

ARMORED FIST

- El mejor simulador en CD ROM de la historia
- Armas, vehículos y aviones reales
- Tanques americanos M1A2 Abrams, M3 Bradley, equipados con vistas térmicas
- Rusos: T-80, BMPAPC equipados con intensificadores de imagen
- Movimiento 3D en tiempo real con efectos de humo real en las explosiones
- Crea tus propios escenarios de guerra y diseña tus misiones







LA PRENSA DICE DE EL:

OK PC	Gráficos 92% Diversión 90%
PC Manía	Realismo 80% "Un fuerte componente de combate"
PC Magazine	"Es el simulador de acción para tanques más completo y realista del momento"
Micromanía	"Jugabilidad, adicción y sencillez de manejo" Calificación 80%
PC Media	"Un título imprescindible" Calificación 94%
CD Ware	"El sucesor de COMANCHE"
El País	(4 sobre 5) Excelente
Diario 16	"Los escenarios tridimensionales dotan al juego del mayor realismo"

NOVA LOGIC™



DE VENTA EN QUIOSCOS O LLAMANDO AL (91) 741 21 48

Servicio técnico al usuario
Tel.: (91) 528 83 12

Software del Lejano Oriente

A pesar de ser uno de los grandes desconocidos en el difícil mercado del software mundial, el Lejano Oriente tiene mucho que ofrecer en este terreno, sobre todo en lo que a juegos se refiere.

Japón, Corea, China... esos países de los que tan poco se sabe y tanto se habla, son unos grandes desconocidos a la hora de encontrar software para nuestros ordenadores. Si bien el ochenta por ciento de los juegos para videoconsolas caseras proviene de aquella zona, se pueden contar con los dedos de una mano los programas para PC y compatibles que han sobrepasado nuestras fronteras. Si bien otros programas (europeos y norteamericanos) logran llegar a nuestro país vía importación, la barrera idiomática impide que los distribuidores se atrevan a traer alguna muestra de estos productos.

Muchos conoceréis los "picantillos" programas de Megatech (*Cobra Mission, Metal & Lace*, o el más reciente, *Knights of Xentar*, basado en la serie *Dragon Knight*), pero si han llegado hasta nosotros ha sido gracias a las versiones norteamericanas. Los americanos se encuentran ante el mismo problema a la hora de acceder a este software. Los programas nombrados más arriba son significativos de parte del software oriental, pero el estilo de juego es una simple muestra de los gustos orientales, que varían entre los más diversos géneros.

Nuestra intención, en este reportaje, es la de acercaros un poquito a la cara oculta de unos juegos de excepcional calidad. Aunque la mayoría de ellos no lograrían atraer al público debido a la diferente estructura mental de ambas culturas, de ninguna manera merecen ser condenados al ostracismo. Esperemos que alguno de ellos logre llegar a nuestro país.

DARK KNIGHT SAGA



Los amantes de esos juegos de rol que te obligan a recorrer kilómetros de laberínticas mazmorras, se desilusionarían con este tipo de "aventura-rol". El protagonista debe recorrer extensos mapeados, con un sistema de lucha diferente del habitual (es automático: depende de variables como la fuerza de los contendientes y sus armas y objetos).

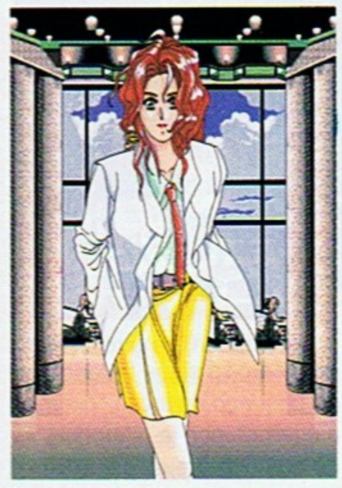


En **Dark Knight Saga** (las fotos que te ofrecemos son de la primera entrega) un joven príncipe debe vengar la cruel muerte de su padre a manos de un infame "encantador". Este mago te hará la vida imposible para que no logres acabar con él, enviándote todas sus maléficas tropas.

Aunque en un principio se le podría achacar que sus gráficos son demasiado pequeños, este tipo de juegos suele responder a la siguiente fórmula: gráficos pequeños, pero enorme variedad de escenarios. Si bien esto le resta realismo, la jugabilidad y vistosidad gráfica gana muchos enteros.



TRAVEL GUNNER



Si te acuerdas del antes mencionado *Cobra Mission*, el programa **Travel Gunner** retoma el estilo de sus pantallas estáticas a la hora de mostrar sus gráficos en nuestro monitor. Este juego con sello japonés te brinda la posibilidad ser un sagaz detective nipón. Tu misión es encontrar una pieza robada de elevado valor. La posibilidad de usar sus pantallas estáticas como si fueran *puzzles*, te permite jugar a dos distintos géneros en uno. Seguramente, por lo demás, de este programa sólo te gustarían, aparte, por supuesto, de las inusuales escenas bastante "picantillas", los preciosos dibujos de estilo *manga* que hay incluidos en él.









SANGO FIGHTER

Este juego, uno de los pocos que ha logrado cruzar la frontera y penetrar en nuestro país, es un arcade de lucha al estilo de programas como *Super Street Fighter II Turbo*, *Mortal Kombat* o el próximo *Warriors*. Fundamentalmente, lo que varía es su tema principal: te sitúa en el centro de las oscuras y peliagudas guerras entre luchadores medievales. Programado por la compañía taiwanesa Panda Entertainment, **Sango Fighter** obtuvo un éxito sin precedentes en el mercado shareware, lo que contribuyó a hacerle famoso en todo el mundo.

Entre las cualidades más brillantes que posee, encontramos la variedad de luchadores, la inclusión de escenarios dinámicos donde los personajes de fondo se mueven totalmente al margen de la lucha para dotar de un mayor realismo a la escena que esté desarrollando, y un sin fin de espectaculares magias que convierten a este título en uno de los mejores juegos de lucha que se puede encontrar en este momento. Por supuesto, comparte el lugar de honor con los otros tres programas anteriormente mencionados.







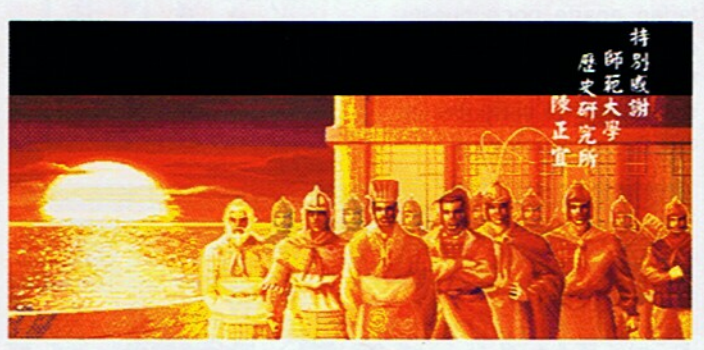






SANGO FIGHTER II

Secuela del anterior programa, **Sango Fighter 2** es una versión muy mejorada que incluye un mayor número de luchadores, además de gráficos Super VGA en la presentación y en el modo "Historia", con la consiguiente mejora en este aspecto. Además, el modo "Historia" ha sido especialmente mejorado: en esta versión tendrás que "darle al coco" y hacer uso de un poco de estrategia a la hora de enfrentarte con el resto de señores feudales (deberás seleccionar tus tropas antes de entrar en combate). De todas formas, no te engañes; se sigue tratando de un juego de lucha "cuerpo a cuerpo", con la diferencia de que ahora puedes utilizar soldados (arqueros, lanceros e infantería) al comienzo de cada fase, en un total de tres guerreros, que ayudarán a su señor para lograr la victoria.











PUZZLE BEAUTY

Los juegos tipo *puzzle* también tienen su lugar en esas lejanas tierras. **Puzzle Beauty** es una nueva versión del conocido *Columns* de Sega, pero introduce una importante serie de mejoras para aumentar la jugabilidad, como un tablero mucho más ancho con un mayor número de piezas diferentes. Por otra parte, se ha añadido el argumento que se echaba en falta en la versión de consola, cosa que te lleva a jugar por algo, en lugar de lo que suele ocurrir en este tipo de juegos. En esta ocasión, tendrás que enfrentarte a doce señoritas, encarnadas por los doce signos del zodíaco, para rescatar a tu príncipe, el cual ha sido secuestrado por un cruel y malvado mago.

Para ello, debes juntar en cualquier dirección tres piezas del mismo color y forma, las cuales desaparecerán permitiéndote crear combinaciones que te ayuden a descender a mayor velocidad las filas de piezas de la pantalla. Además, se ha incorporado la posibilidad de usar magias de ayuda (cambio de color, explosiones...) que ayudan al jugador a superar cada fase.









SUPER FUNNY SANGO

Super Funny Sango agradará a los amantes de los juegos de tablero. Aunque para nosotros es muy poco jugable, debido al imprescindible conocimiento del chino, se trata de una extraña mezcla entre el *Monopoly* y el juego de la Oca. Durante el desarrollo del juego, deberás enfrentarte a otros jugadores (humanos o controlados por el ordenador) hasta llegar al último tablero, en el que serás recompensado con un bonito final.

Destacan sobre todo los gráficos de cada casilla (los del juego en sí, en ningún momento), ya que cada vez que debes enfrentarte a una prueba o sufrir un castigo, aparecen unos graciosos dibujos al estilo *Deformer*, donde los protagonistas sufren mil y una tribulaciones. Se incluyen varias partes: jugar a encontrar dos fichas iguales, a golpear a los topos que se asoman a su madriguera, echar un pulso con un forzudo, etc.

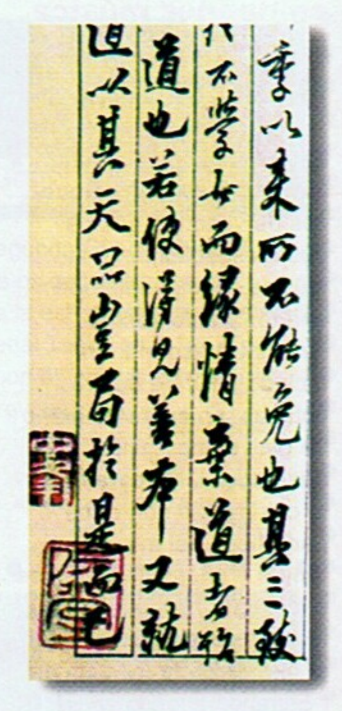












THIEF OF JUSTICE

En este reportaje nos faltaban por comentar las aventuras gráficas. No creas que se nos habían olvidado. En Oriente también las tienen, y muy buenas, por cierto.

Este **Thief of Justice** es una mezcla entre los juegos de LucasArts y el *Cruise for a Corpse* de la compañía francesa Delphine Software. La presentación animada es francamente excepcional. Te introduce en la historia del robo por parte de un extraño personaje de una valiosa estatuilla delante de las narices de sus guardianes.

Este sólido título lograría, sin duda, un éxito seguro en España gracias a sus gráficos y a su desarrollo, que tanto atraen a los seguidores de las aventuras gráficas que nos encontramos por estos lares.

Tu misión consiste en atrapar a ese inteligente ladrón. Para ello, no tendrás más remedio que recorrerte, casi sin exagerar, el mundo entero tras su pista, recogiendo objetos que te serán útiles e interrogando a todo personaje que te pueda ofrecer un detalle, por nimio que este sea.







HARDWARE

¿Te gustaría aprender piano con ayuda de tu ordenador? Si la respuesta es afirmativa, este mes, además de los consabidos *joysticks*, te ofrecemos información acerca de un nuevo periférico que te ayudará a componer música.

PIANO SYSTEM

Este *kit* multimedia está indicado para todos aquellos de vosotros que os guste especialmente la música. Compuesto por una tarjeta de sonido Gravis Ultrasound, un teclado MIDI de cuatro octavas, un curso de piano de fácil comprensión, un adaptador MIDI para hacerlo compatible con otros periféricos del mismo estándar y unos altavoces, es el complemento ideal para los que deseen acceder en el mundo de la música.

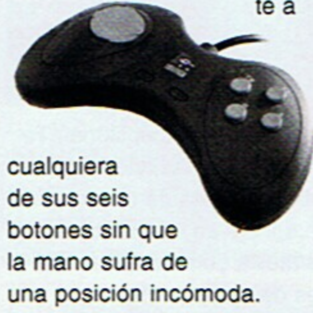
Entrando a fondo en su valoración, debo decir que no es un periférico especialmente barato, pero si realmente se desea aprovecharlo, permite llegar fácilmente al mundo de la música por ordenador. Es un producto a tener en cuenta, a pesar de su elevado precio.



FICHA:
Nombre: PIANO SYSTEM
Fabricante: GRAVIS
Distribuidor: Seric´s Room
Precio: 90.000 pesetas
Valoración: 88

THUNDERPAD

Cada vez aparecen nuevos *pads* en el mercado, y todos parecen ofrecer algo nuevo. En este caso, el **ThunderPad** de Logitech es uno de los *control pads* más cómodos de manejar, gracias a su cuidada ergonomía que permite, al igual que los de consolas caseras, acceder cómodamente a



cualquiera de sus seis botones sin que la mano sufra de una posición incómoda.

El fallo llega cuando se comprueba que esos seis botones son realmente cuatro, ya que sólo existen cuatro de juego, más dos de turbo. Además, los botones C y D se han situado en la parte superior, lo cual no tiene sentido habiendo podido colocarlos junto al A y al B, en lugar de los turbos. Teniendo en cuenta que hoy en día, con los nuevos juegos como *Super Street Fighter II Turbo*, lo más cómodo es jugar con *pads* de seis botones, uno de cuatro se queda corto. Si de todas formas no necesitas más botones, te recomendamos éste por la comodidad que ofrece.

FICHA:
Nombre: THUNDERPAD
Fabricante: Logitech
Distribuidor: Logitech
Precio: 4.900 pesetas
Valoración: 72%

OTC THUNDERSTICK

Si te gustan los simuladores de vuelo, el **Thunderstick** de la compañía Kraft Systems puede resultarte de gran ayuda en su versión superior, la **OTC**. Con cuatro botones claramente diferenciados y muy cómodos de acceder respecto a otros *joysticks* del mismo estilo, **Thunderstick** ofrece una velocidad de respuesta insuperable, y aunque se le pudiera criticar su excesivo tamaño, éste no resulta desagradable en ningún momento, gracias a la base de sustentación que posee, que evita que en un movimiento brusco el *joystick* se mueva por completo.

Hay que tener en cuenta que este tipo de mandos es muy útil para los simuladores, pero si te decantas por juegos de plataformas o de lucha, sería mejor que pensaras en un *pad*, en lugar de un *joystick*. Eso sí, si lo tuyo son los aviones, este *joystick* te encantará por su agradable manejo y el especial cuidado que se ha tenido en su diseño.

FICHA:
Nombre: OTC THUNDERSTICK
Fabricante: Kraft Systems
Distribuidor: I. Trading
Precio: 8.900 pesetas
Valoración: 74%

LABTEC

Por primera vez en esta sección, comentamos unos altavoces que acompañen a tu tarjeta de sonido. Los **Labtec**, creados por la casa del mismo nombre, ofrecen una respuesta de frecuencia que varía desde los 80 a los 16.000 Hz, además de 5,4 W de potencia por canal. Si además te gusta



escuchar los bajos muy altos, existe un cómodo potenciador de bajos mediante la pulsación de un botón en el frontal de uno de ellos. Por otra parte se ha incorporado un regulador de volumen, para que no tengas que tocar el regulador hardware o software de tu tarjeta en todo momento.

Además, están magnéticamente sellados, para evitar que puedan estropear tu monitor si los sitúas cerca del mismo. Esto pasa con algunos altavoces de pésima calidad, que pueden causar un gran daño, y que al final resultarán más caro por querer ahorrar unas pelillas que luego serán necesarias para la reparación.

FICHA:
Nombre: LABTEC
Fabricante: CH Products
Distribuidor: Proein, S.A.
Precio: 6.490 pesetas
Valoración: 82%

TODO A CIEN -BUDGET-

Os presentamos cuatro nuevos títulos en esta sección en la que podéis encontrar juegos clásicos a unos precios que no convertirán vuestros bolsillos en auténticos agujeros negros.

SHADOW CASTER CD





Si te gustan los juegos de rol, en la colección EA Classics de Electronic Arts puedes encontrar este **Shadowcaster CD**, un título que combina el típico sistema de mazmorras de los JDR clásicos con un ambiente tridimensional al estilo *Doom*. No en vano, aunque este programa está firmado por Origin, sus programadores son Raven Software, creadores de *Cyclones* o *Heretic*, entre otros juegos que siguen la estela del genial juego de Id.

El desarrollo, como sabréis muchos de vosotros, es muy sencillo; cuentas, además, con la posibilidad de convertirte en diversos animales, según te hagas con sus iconos de poder, gracias a lo cual el juego gana mucho a la hora de crear diversión.

Valoración 76

Distribuidor: DRO SOFT
Precio: 2.995 Pesetas

TASK FORCE 1942



Para los amantes de la simulación de guerra, Task Force 1942 de Microprose se convirtió en un clásico inmediatamente. Sus enormes posibilidades dentro de este género se debían a la innumerable cantidad de opciones que aportaba dentro de una campaña, la del Pacífico, que tanto atrae a los aficionados a este tipo de juegos bélicos basados en la Segunda Guerra Mundial.

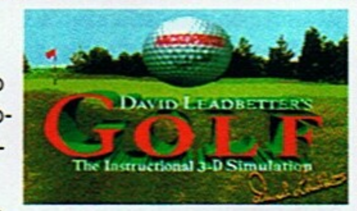
No creo que todos los usuarios os decantéis por esta clase de títulos, pero si os gusta la estrategia y en su día no pudisteis conseguir este fenomenal Task Force 1942, no dudéis ni un instante y haceos con él, ya que este es uno de los juegos que contribuyo a revolucionar género de los videojuegos.



Distribuidor: SYSTEM 4
Precio: 1.995 Pesetas

DAVID LEADBETTER'S GOLF





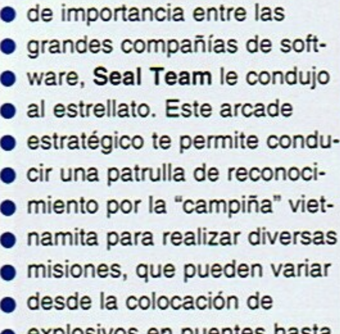
Aunque su nombre no te suene de nada, David Leadbetter ha sido uno de los mejores jugadores de golf de la historia. Maestro de maestros, este jugador inglés revolucionó el mundillo gracias a su portentoso estilo. Si bien las pantallas intermedias tienen una calidad superior a lo que era normal por aquella época, el juego en sí no es muy divertido. Fácil de manejar, sus gráficos no alcanzan la categoría de productos actuales como *Links 386 Pro*, *Picture Perfect Golf* o *PGA Tour 486*. Para forofos del golf a los que nos les importen mucho los gráficos. También echarán de menos más jugabilidad.

Valoración 62

Distribuidor: SYSTEM 4
Precio: 1.995 Pesetas

SEAL TEAM

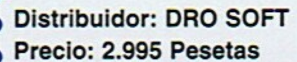




Aunque Electronic Arts ya había alcanzado un puesto de importancia entre las grandes compañías de software, **Seal Team** le condujo al estrellato. Este arcade estratégico te permite conducir una patrulla de reconocimiento por la "campiña" vietnamita para realizar diversas misiones, que pueden variar desde la colocación de explosivos en puentes hasta arrasar completamente un poblado. Visto desde una perspectiva tridimensional, debes dirigir los movimientos de tu escuadrilla de la muerte.

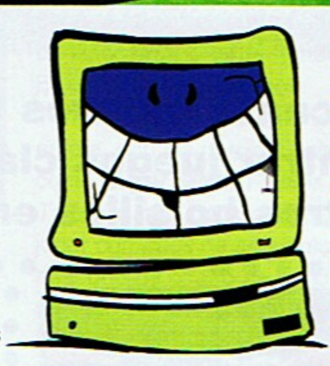






Distribuidor: DRO SOFT
Precio: 2.995 Pesetas

Acelerando el disco duro



Quizá hayas observado que tu ordenador trabaja un poco más despacio últimamente, que tarda mucho en hacer ciertas operaciones, aquellas que al principio se te hacían tan rápidas y que ahora parece como si se parara a pensar demasiado tiempo. No te preocupes, no es que tu ordenador envejezca o que tú vayas acelerado por la vida: tan sólo hace falta un poquito de mantenimiento para que tu máquina vuelva a ser la de antes.

MISIÓN DEL DISCO DURO

Un HD (*Hard Disk* = disco duro) es un periférico más. No hay tener uno instalado para que el ordenador funcione, ya que éste puede leer y escribir datos en disquetes. No hace falta pensar mucho, de todas maneras, para darse cuenta de que, hoy por hoy, un ordenador sin HD sirve de muy poco (cada sesión de trabajo puede llegar a componerse de miles de accesos de lectura y escritura a nuestro/s HD/s).

A poco que mejore la velocidad de transferencia de datos entre la CPU (Unidad Central de Proceso) y los dispositivos de almacenamiento, notarás un incremento sustancial en el rendimiento general de tu equipo.

ESTRUCTURA DEL DISCO DURO

Para comprender mejor todos los procesos a seguir, veamos cómo se almacena la información en un HD.

Un HD está formado por un número determinado de cilindros, cabezas y sectores, que son los que dan la capacidad virtual al disco. Al formatearlo, se crean los así llamados *clusters*, que a su vez se subdividen en sectores lógicos (8, 16, 32 o más, en función de la capacidad del HD). Estos sectores están compuestos por 512 *bytes* y son la unidad más pequeña en la que se subdivide un HD formateado por el MS-DOS.

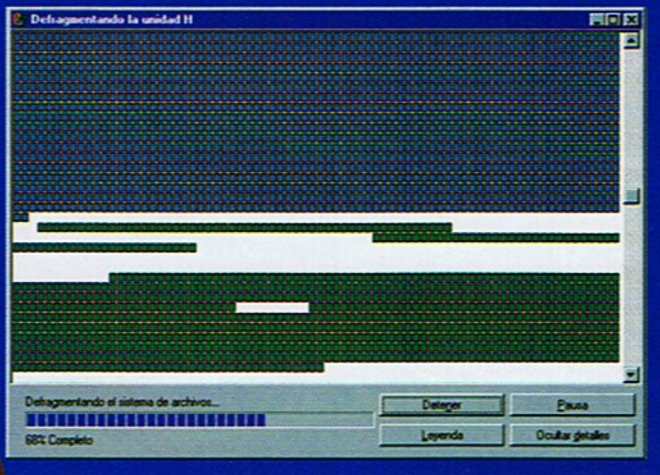
El primer sector, llamado Sector 0 o *Boot*, es el que contiene el arranque y la información de formateo del disco, de ahí que sea un objetivo importante para los famosos y temidos virus. A continuación se sitúan las FAT (File Allocation Tables), que son las Tablas de Asignación de Ficheros, en las que se almacena toda la información correspondiente a la localización de los directorios y ficheros que se hallan en el disco, como si se tratara del índice exhaustivo de un libro. Después se coloca el directorio raíz del DOS y a continuación lo que se llama "Zona de Datos", que contiene el grueso de la capacidad de almacenamiento del disco y en el que se irá colocando toda la información que se guarde en él.

PROCESO DE ALMACENAMIENTO

Cada vez que se efectúa un acceso al disco, como por ejemplo al leer un fichero, primero se consultan las FAT (con el fin de localizar los *clusters* en los que se haya registrado dicho fichero), y posteriormente se comienza a leer desde el primero hasta el último. Cada vez que haces una operación de grabación, el ordenador busca en las FAT *clusters* libres en los que colocar el/los fichero/s que desees guardar. Cada vez que haces un borrado, accedes nuevamente a las FAT para marcar los *clusters* que ocupaba ese fichero como disponibles para futuras operaciones.

DEFRAG DE WINDOWS ´95

El *Defrag* de Windows 95 es una nueva utilidad que te permite realizar la desfragmentación de tu disco duro sin necesidad de salir del entorno multitarea en el que te encuentres y pudiendo acceder, al mismo tiempo y en otra ventana, a otros ficheros del mismo



No hace falta entrar en detalles más complejos para que te des cuenta de lo que puede suponer a la larga el uso continuado y repetido del disco duro. Imagina una librería llena de libros perfectamente ordenados; de ella sacas algunos, introduces otros en los huecos que quedan libres, y así miles de veces. A medida que pasase el tiempo y los desórdenes se sucediesen, te costaría cada vez más localizar los libros dispersos, sobre todo aquellos que estuvieran compuestos de varios tomos y que por razones de espacio hubieras tenido que situar en diferentes huecos.

La solución a este problema de dispersión de datos en el HD es la misma que tendría una librería desorganizada: ordenar la información.

"La solución al problema de dispersión de datos en el HD es simple: ordenar la información"

DESFRAGMENTACIÓN = ORDENACIÓN

Hay una serie de utilidades que te permitirán "desfragmentar" el/los HD/s que tengas en tu equipo. Se llaman "desfragmentadores" porque, realmente, realizan la ordenación de los distintos fragmentos en los que se halla dividido cada uno de los ficheros y directorios.

Las utilidades más conocidas son el "Compress" de las PcTools, el "Acelerar disco" de las Utilidades Norton y el "Defrag" del propio MS-DOS, (el cual, por cierto, te llegará en versión mejorada con el próximo Windows 95). Todos ellos realizan el mismo tipo de operaciones; lo único que varía es la forma de hacerlo.

Las opciones que puedes considerar a la hora de realizar una desfragmentación de disco dependerán del grado de fragmentación que encuentres en él, así como de tus preferencias personales. Al ejecutar uno de estos programas, te encuentras estas opciones:

1)- Desfragmentación simple: Agrupa los ficheros sin realizar ningún tipo de ordenación específica. Es la más rápida y da unos resultados suficientemente apreciables.

2)- Borrado de espacio libre: Después de "desfragmentar", borra todo el espacio que haya sin usar en el disco duro. Se utiliza como medida de seguridad en aquellos sitios en los que no se desea que nadie pueda acceder a datos previamente borrados.

3)- Ordenación: Coloca cada uno de los directorios al principio del grupo de ficheros que contiene y los ordena alfabéticamente. Es interesante si quieres que al hacer un *dir* salgan los ficheros organizados. Ahorra tiempo en operaciones de copiado y *backup*.

4)- Optimización completa: Realiza las tres operaciones anteriores simultáneamente.

CUÁNDO REALIZAR LA DESFRAGMENTACIÓN

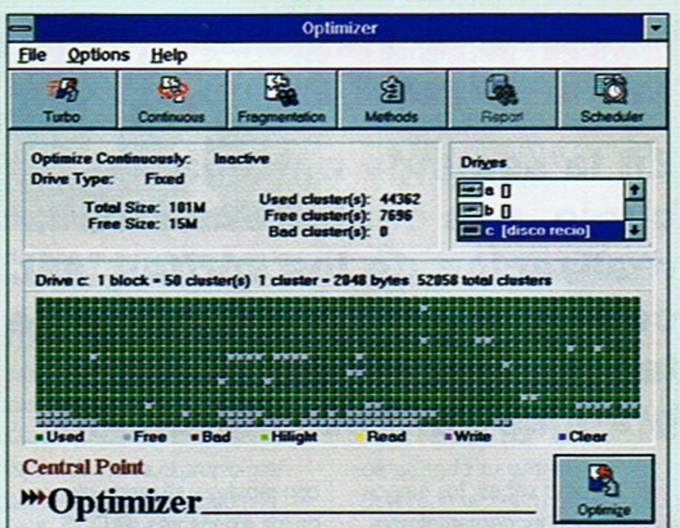
Depende mucho de lo que sufra tu disco duro en operaciones de borrado, grabación y copiado. Al entrar en el programa de desfragmentación, éste hace un análisis del HD y calcula un porcentaje de desfragmentación. Con porcentajes inferiores al 5% no notarás gran cosa: lo más adecuado sería realizar una desfragmentación simple. Con porcentajes más altos convendría ir pensando en realizar una optimización completa.

¡Ojo! No apagues el ordenador mientras se esté realizando la desfragmentación: parte de la información podría perderse y además te podría quedar el disco en peor estado que antes.

R. HERNÁNDEZ

PC TOOLS OPTIMIZER

Tanto en la versión que hay dentro del MS-DOS como en la que se encuentra en Windows, las utilidades PC Tools te ofrecen un optimizador de disco duro que realiza la misma función que el incluido junto a la versión 6.0 del MS-DOS, pero a mayor velocidad.

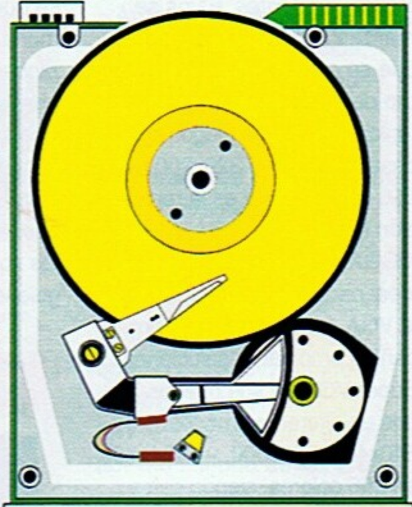


PREGUNTAS Y RESPUESTAS

¡Hola! Mi problema es que la mayoría de juegos nuevos ya no funcionan en mi 386. Decidí ir a la tienda para comprarme una placa 486, pero el dependiente me dijo que no subiría mucho la velocidad. ¿Me podéis ayudar con mi dilema?

ENRIQUE MIRALLES
Cerdanyola
(BARCELONA)

Hemos tenido que resumir tu carta, pero en ella das a entender que el dependiente que se "ocupó" de ti en aquella tienda te ofreció un procesador *Overdrive*. Con él no aumentarás mucho tu velocidad. Pero si te compras una placa nueva 486 a 66, con su procesador correspondiente, la diferencia te parecerá bárbara. De todos modos, ¿porqué no te animas con el Pentium?



CORREO TÉCNICO

Ante cualquier problema con tu ordenador, no importa en cuál de sus diferentes apartados (RAM, Disco duro, Procesador, Sonido...), o por curiosidad, no dudes en mandarnos una carta a esta sección, donde te hablaremos con sumo agrado de cómo solucionar tu problema. Escríbenos a nuestra dirección habitual (abajo), y te informaremos sobre la solución más viable a la pregunta realizada

PC PLAYER-Correo Técnico-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID



LOS GRÁFICOS

En la segunda entrega del curso, nos centraremos en la realización de los *sprites*, así como en el uso de algunas de las mejores herramientas gráficas para su realización.

Como sabes, los juegos son fundamentalmente gráficos y música, así como potentes algoritmos. En este capítulo de nuestro curso de juegos trataremos de introduciros en el mundo de los gráficos, con los cuáles comenzarás a crear tu propio juego.

Los personajes de estos juegos están formados principalmente por *sprites*. Estos se realizan con las herramientas que se comentan en el recuadro de la siguiente página.

Inicialmente, los juegos se desarrollaban en 320x200 por 256 colores (ésta es la resolución básica de la VGA -Modo MCGA-), siendo este modo el ideal para aprender a manejar la VGA. Hoy en día, las compañías emplean resoluciones Super VGA en sus nuevos juegos en diferentes modos: 640x480, 800x600, y 1024x768 en 256 colores, siendo estos tres los más comunes. Los problemas que plantea su uso son bastante importantes, como por ejemplo:

- El aumento de la cantidad de información a representar en pantalla (4 veces más en el modo 640x480 que en el modo de 320x200). Los juegos necesitarán ordenadores mucho más potentes.
- Hay que programar en el modo protegido del 386, para que los sprites se muevan con rapidez, utilizando alguno de los extensores de DOS que existen (Pharlap, Dos4gW, etc.).

Hay modos de vídeo algo "raros", los denominados X de la VGA, resultado de exprimir al máximo la memoria de vídeo de la VGA (la VGA básica tiene 256 Kb). Estos modos se usan en juegos con *scrolls* muy rápidos. En 320x200 con 4 planos, se puede almacenar en la memoria de vídeo el tablero de un *pinball* entero, y visualizar sólo una porción, como si se estuviese mirando a través de una ventana. Con modificar las coordenadas de la ventana, se pueden ir visionando las distintas zonas del tablero, consiguiendo el efecto de scroll.

¿CÓMO SE CREA UN *SPRITE*?

Hay dos técnicas principales: el dibujo directo en la herramienta gráfica y el escaneo de dibujos hechos en papel.

Hoy en día, normalmente, los dibujantes pintan sobre papel los gráficos del juego. Después, basta digitalizarlos, con digitalizadoras de vídeo o con *scanners*. No te asustes: no debes comprarte un caro equipo con tales dispositivos, para crear tu juego. Puedes hacerlo con las herramientas gráficas que aquí te recomendamos.

¿DE QUÉ TAMAÑO HACEMOS LOS *SPRITES*?

Unos *sprites* grandes repercuten positivamente en la espectacularidad del juego y negativamente en los movimientos (velocidad y calidad). Lo mejor es un término medio.

Como se vió en el número pasado, en el modo VGA sólo existen paletas de 256 colores. No es posible hacer dos *sprites* con diferentes paletas de 256 colores cada uno, porque la tarjeta gráfica no puede representar 512 colores a la vez.

¿CÓMO PINTAR UN *SPRITE* EN PANTALLA?

Para dibujar un *sprite* en pantalla hay que copiar un mapa de *bits* rectangular a una posición de la memoria de vídeo de la tarjeta. Es decir, copiar el gráfico a la pantalla.

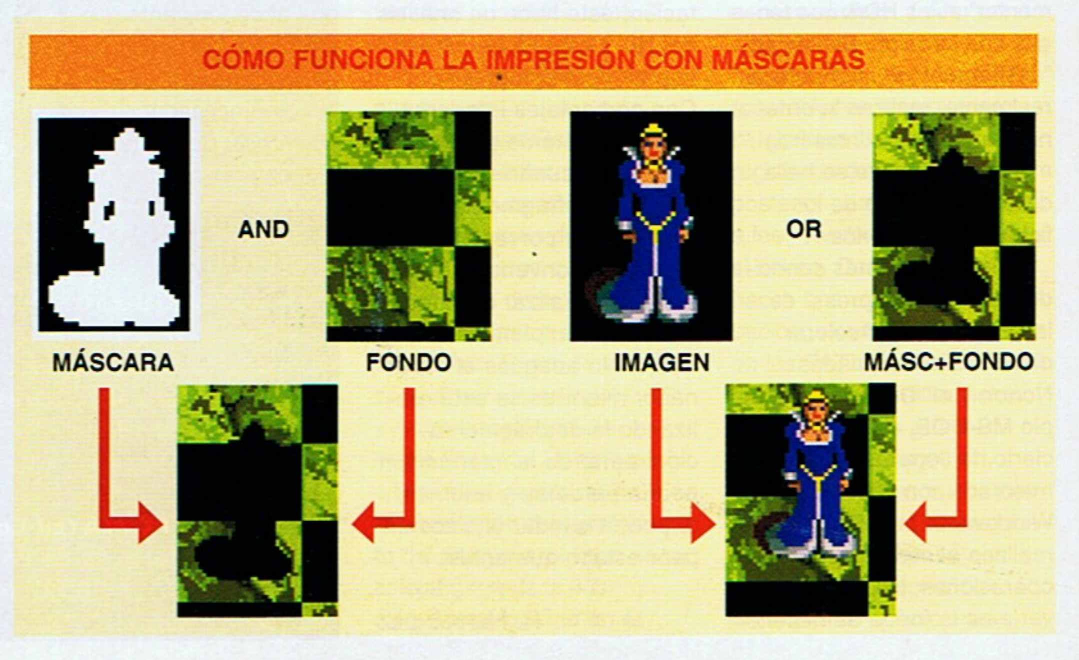
Si esto lo repites en todos los *sprites* de tu animación a la vez que modificas las coordenadas de impresión en pantalla, tu muñeco se moverá como loco, mostrándote un repertorio de posturas.

¿A QUÉ LLAMAMOS MÁSCARA?

Aunque actualmente su uso va declinando, te explicaremos el uso de las máscaras. Una máscara es el contorno de un dibujo rellenado de blanco sobre un rectángulo negro, como si fuese la sombra del sprite en negativo. Después, se utiliza la operación lógica "AND": los puntos negros conservarán el decorado del fondo, y los blancos dejarán vacía la zona interior de la silueta en el decorado. En ese hueco irá el *sprite*.

Luego, se pinta el gráfico aplicando la operación lógica "OR". Sólo se sustituirán los

CÓMO FUNCIONA LA IMPRESIÓN CON MÁSCARAS



puntos negros resultantes de la operación anterior, "incrustando" la imagen en el fondo.

"AND" y "OR" funcionan así:

AND	Resul.	OR	Resul.
0 0	0	0 0	0
0 1	0	0 1	1
1 0	0	1 0	1
1 1	1	1 1	1

En los más conocidos lenguajes de programación encontrarás librerías que trabajan con las máscaras. Los compiladores de *Borland* permiten el uso de las funciones BGI ("ANDPUT" y el "ORPUT") para hacer los procesos anteriores. Estas son de uso general, y habitualmente lentas de ejecución, puesto que están preparadas para funcionar en cualquier modo de vídeo, por lo que no están optimizadas.

El problema con el que nos encontramos es que el sprite deja una estela a su paso, por lo que se debe guardar en una variable la parte del fondo o decorado en la que se encuentra el *sprite*. Al cambiar este de posición se utiliza dicha variable para dejar el fondo como estaba. Sólo queda mejorar los algoritmos y corregir los parpadeos de pantalla. Éstos se evitan con rutinas y pequeños programas de sincronización con el barrido de la tarjeta gráfica que ya se estudiarán.




Esta sería la máscara de nuestro fortachón guerrero, pero en la actualidad el uso de este tipo de máscaras ya no es necesario.

¿QUÉ ES UN COLOR TRANSPARENTE?

En los modos de 256 Colores es posible usar un color transparente. Se basa en rodear los *sprites* de un color, que no se pinta. Al pintar un punto, si este es transparente, no se pinta (queda el anterior punto de la pantalla). Se debe tener en cuenta que ese color transparente no se puede utilizar, quedando 255 colores disponibles para el propio gráfico. Además, la velocidad a la que se pintan los gráficos puede ser más lenta. Todo depende de la forma en que se programen estas rutinas.

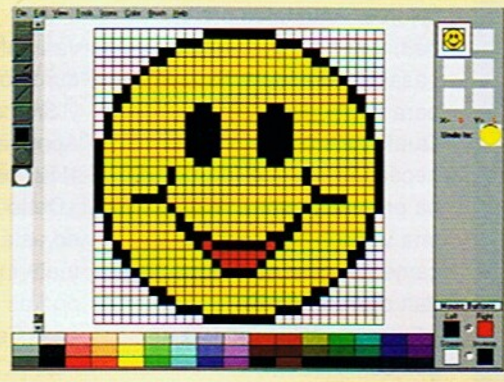
En el siguiente artículo te enseñaremos, con ejemplos, como mover los *sprites* en la pantalla.

J. Rodríguez

HERRAMIENTAS GRÁFICAS



ADOBE PHOTOSHOP: Sin duda, Photoshop es uno de los mejores programas de tratamiento de imágenes que puedes encontrar. Te permitirá trabajar con las paletas, crear mascaras, dibujar los *sprites*, aunque no es apropiada para trabajar con pixels.



A la hora de crear tu sprite, deberás hacerlo punto a punto, si quieres conseguir un alto grado de detalle.



DELUXE PAINT II: La versión de PC del conocido programa de los ordenadores Amiga es uno de las herramientas clave de los programadores. Es la mejor utilidad a la hora de trabajar pixel por pixel. El único problema que presenta es que sólo se puede trabajar en 256 colores.



ANIMATOR PRO: Aunque Animator Pro no es propiamente un programa de dibujo (su función es crear animaciones), hemos querido destacarlo aquí, debido a las facilidades que te ofrece para manejar las paletas de las imágenes.



PAINTBRUSH: Éste es el programa de dibujo que se incluye con Windows (la pantalla pertenece a la versión de Windows 95). Si trabajas en este entorno, este programa te será muy util debido a que esta pensado para que su manejo resulte sencillo para cualquier usuario.



NEOPAINT: Neopaint es un programa shareware que resulta muy útil para la creación tanto de *sprites* como de fondos, gracias a la opción de crear punto a punto, logrando así un gran nivel de detalle al trabajar directamente sobre los pixels.

VOCABULARIO

• **Anti-Aliasing**: Rutinas software que reducen el efecto de dientes de sierra que aparece cuando representas en la pantalla del ordenador una línea.

• **Sprite**: Gráfico situado en la memoria RAM (en la de vídeo en algunos casos), que será volcado a pantalla para visualizarlo.

• **Scroll**: Desplazamiento de la imagen en la pantalla del ordenador, rápidamente, y en cualquier sentido.

• **Dientes de Sierra**: Este es un efecto que se produce cuando tu ordenador personal muestra una línea, y se debe al limitado número de puntos que usa para representarla.

• **Animación**: La visualización rápida y consecutiva de imágenes con el fin de conseguir que el ojo humano perciba movimiento.

• **Animación de *Sprites***: Lo mismo que la Animación, pero realizado con *pequeños* gráficos (*sprites*).

• **Operadores Lógicos: And y Or**: Llevan a cabo operaciones lógicas en los *bytes* que están comparando :
AND: El *bit* resultante sólo estará activo si los 2 *bits* que se están evaluando lo estaban también.
OR: El bit resultante estará activado si uno de los 2 bits de la comparación está activado.
En la tabla que aparece en el texto, puedes ver el resultado de las comprobaciones de AND y OR.

• ***Página* de pantalla**: Es el lugar donde se imprimen decorados y *sprites*. Una vez impreso todo, se dan las ordenes necesarias a la VGA para que muestre el resultado en pantalla.



Por fin podemos mostrar pantallas de *Quake*, el juego más esperado del año. Se trata del último lanzamiento de Id Software, creadora de *Doom* y *Wolfenstein 3D*. Y si además eres usuario de Internet, el listado contiguo te vendrá de perlas.

QUAKE

Por fin. ¡Lo hemos conseguido! Este mes te ofrecemos las primeras pantallas del juego más esperado del año, **Quake**. Es la última locura de los creadores de *Wolfenstein 3D* y *Doom*: Id Software. Aunque John Romero y los hermanos Carmack (John y Adrian) se han hecho de rogar a la hora de mostrar las nuevas pantallas de su última producción, desde el día diez de agosto es posible encontrar en su forum de Id en la red Internet un adelanto de **Quake**. El programa, en principio, se lanzará en Navidades.

Aunque todavía no está muy claro si los fabricantes presentarán una versión *shareware* o comercial, no hemos podido resistir la tentación de mostraros cómo ha evolucionado el entorno de *Doom*.

El sistema de juego es el mismo que presentaba el mencionado programa, pero ahora la mano que dispara tendrá enemigos y escenarios mucho más reales gracias a los increíbles gráficos realizados en Super VGA a 32.000 colores. Ante tales prestaciones, todos os plantearéis el pasar a tecnología Pentium para poder disfrutar de **Quake**. Pero esto no será necesario, ya que Id Software ha prometido poner a punto una versión "reducida" gráficamente, para que todos puedan disfrutar de él.





Entre los aficionados a juegos como *Doom, Wolfenstein 3D, Rise of the Triad*, **Quake** romperá moldes. No obstante, va a tener que luchar muy duro contra *Duke Nukem 3D* y *Shadow Warriors* de Apogee, o contra *Tek War* y *Witchhaven* de Capstone.

De todos modos, y aunque no está acabado, **Quake** promete mucho, tal y como podrás comprobar tú mismo en las siguientes pantallas.

En PC TOP PLAYER, no lo olvides, te mantendremos informado.



Lo mejor de Quake son sus gráficos Super VGA, tal y como se puede apreciar en esta pantalla, localizada en la red Internet.









Lista de WWW de Internet

"http://www.organic.com/Non.profits/Amnesty/"	Amnesty International
"http://avui.scsinet.upc.es"	Avuí
"http://www.compubooks.com/books.html"	CompuBooks
"http://www.compuserve.com/"	CompuServe's Web
"http://www.cexpress.com:2700/"	Computer Express
"http://www.geom.umn.edu/apps/cyberview3d/about.html"	Cyberview 3D Document Generator
"http://www.best.com/~dijon/disney/parks/disneyland/"	Disneyland Park
"http://www.eff.org/"	Electronic Frontier Foundation
"http://www.willamette.edu/htbin/tic-tac-toe"	Eric's WWW Tic Tac Toe Game
"http://astro-2.msfc.nasa.gov/"	Explore Universe with NASA's Astro-2
"http://www.physics.monash.edu.au/personal/davidz/ferrari.html"	Ferrari
"http://prades.cesca.es"	Fundació de la Recerca Catalana
"http://www.fundesco.es"	Fundesco
"http://www.ai.mit.edu/people/ellens/gfw.html"	Global Fundation for Woman
"http://www.eunet.es/"	Goya EUNET Web
"http://www.greenpeace.org/"	Greenpeace International WWW
"http://www.hollywood.com/"	Hollywood On Line
"http://www.ibm.net/"	IBM Internet Connection
"http://ing.iac.es/welcome.html"	Isaac Newton Group
"http://www.jpmorgan.com/"	JP Morgan
"http://www.whitehouse.gov"	La Casa Blanca
"http://sunsite.unc.edu/louvre/"	Louvre Museums
"http://mosaic.larc.nasa.gov/nasaonline/nasaonline.html"	NASA On-Line
"http://home.mcom.com/"	Netscape
"http://pangea.upc.es/"	Pangea
"http://www.playboy.com/"	Play Boy
"http://www.uji.es/spain_www.html"	Recursos Internet de España
"http://www.rediris.es"	REDIRIS
"http://www.servicom.es"	Servicom
"http://www.pcactual.esegi.es"	Acceso a PC Actual
"http://www.civeng.carleton.ca/SiSpain"	Sí España
"http://www.ugcs.caltech.edu/~werdna/sttng/"	Star Trek: The Next Generation II
"http://metro.jussieu.fr:10001/bin/cities/english"	Subway Navigator
"http://www.cs.yale.edu/HTML/YALE/CS/HyPlans/loosemore-sandra/froggy.html"	The Froggy Page
"http://www.wdp.com/BVPM/PressRoom/LionKing/LionKing.html"	The Lion King
"http://wings.buffalo.edu/world/"	The Virtual Tourist
"http://www.shopping2000.com:80/shopping2000/tower/"	Tower Records
"http://www2.ecst.csuchico.edu:80/~edge/u2.html"	U2
"http://www.cs.colorado.edu/home/mcbryan/WWWW.html"	WWW WORM
"http://akebono.stanford.edu/yahoo/"	Yahoo
"http://home.netscape.com/"	Distribución de Netscape
"http://www.abaforum.es"	Centro de acceso Abaforum
"http://www.earth.org/~lips/"	Proveedores de acceso a Internet
"http://akebono.stanford.edu/yahoo"	Buscador de información Web
"http://www.wimsey.com/Pixel_Pushers/"	Galería de imágenes
"http://www.std.com/NE/boston.html"	Visita por Boston
"http://www.hcc.hawaii.edu/dinos1.html"	Fotos de esqueletos de dinosaurios
"http://www.cm.cf.ac.uk/Movies/moviewquery.html"	Biblioteca del cine
"http://bvp.wdp.com/BVPM/"	Buena Vista Pictures y Walt Disney
"http://www.music.indiana.edu/misc/music_resources.html"	Búsqueda de música
"http://yago.eunet.es/sertel/index.html"	Visita a las islas Baleares
"http://goya.eunet.es/InterStand/anaya"	Fondo editorial de Anaya
"http://stones.com/"	Rolling Stones
"http://www.catalog.com/mrm/zxapa/html"	Frank Zappa
"http://www.ibm.com"	IBM
"http://ftp.microsoft.com"	Microsoft
"http://www.disney.com"	Walt Disney
"http://spectrum.eg.bucknell.edu/~devitry/comics.html"	Servidor de cómics
"http://www.sony.com"	SONY



Este mes, el clásico Doom regresa al lugar de honor de nuestra lista, desbancando a Super Street Fighter II Turbo. No encontrarás demasiadas variaciones; parece que los gustos de todos nuestros lectores avanzan en la misma dirección.

Doom





Los programas de la saga Doom recuperan el primer puesto de nuestro *Hit Parade*. Está muy claro, desde luego, que es lo que gusta a nuestros lectores.

SSF2T





Aunque ha perdido un puesto, Super Street Fighter II Turbo puede considerarse como el mejor juego de lucha para ordenadores personales del momento.

Dark Forces



A la espera del estreno, en 1997, de la nueva trilogía de la famosa *Guerra de las Galaxias*, hemos de conformarnos con los juegos que nos ofrece LucasArts.

R. of the Triad

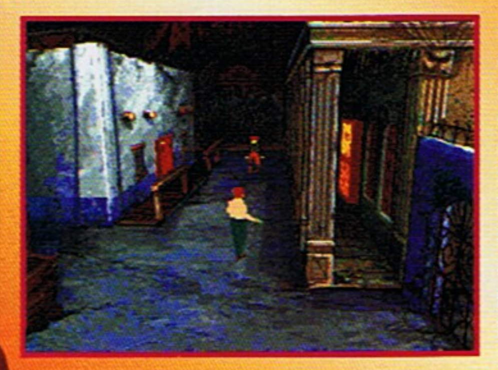




El *Doom* "gore" de Apogee sube puestos en la lista, demostrando que los juegos con escalado de gráficos son los que más atraen a los aficionados.

A. in the Dark 3





La tercera entrega de la saga más conocida de la compañía francesa Infogrames, alcanza por méritos propios la quinta posición de nuestra tabla.

Mundodisco





La aventura más loca de Psygnosis, Discworld, ha calado hondo entre los usuarios de su versión española, que ha obtenido un exito considerable.

Mortal Kombat II





Los combates digitalizados de Mortal Kombat continúan atrayéndoos. Más concretamente, la segunda entrega (que próximamente se convertirá en tercera).

Warcraft





El mejor juego de estrategia de los últimos tiempos también tiene cabida en esta sección, la cual no estaría completa sin un título de tan alta calidad como este Warcraft.

NBA Live '95

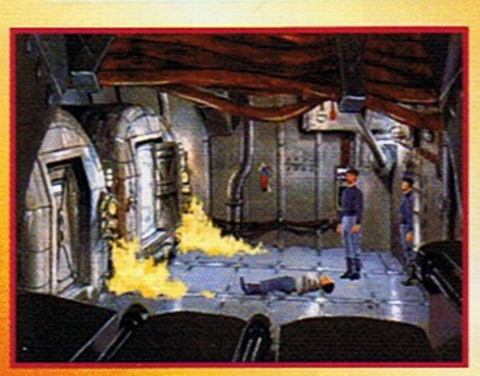




Aunque ha descendido del tercer al noveno puesto, NBA Live '95 es el mejor simulador de baloncesto para ordenadores personales PC, gracias a sus gráficos.

Prisoner of Ice



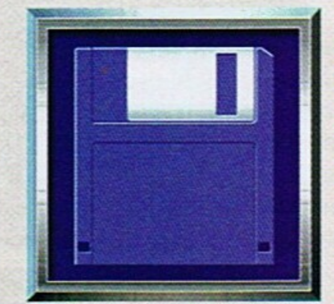


La nueva aventura de Infogrames parece salir del hielo tras aparecer el mes pasado en el mercado. Estamos seguros de que subirá mucho más en la lista.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



1. PC Basket 3.0
2. PC Fútbol 3.0
3. S. Street Fighter 2 Turbo
4. Fifa International Soccer
5. Rise of the Triad
6. MundoDisco
7. PC Strip Poker
8. Tie Fighter
9. Flight Simulator 5.1
10. Aces of the Deep



1. Full Throttle
2. Prisoner of Ice
3. Dark Forces
4. Alone in the Dark 3
5. Bioforge
6. Commander Blood
7. MundoDisco
8. International Tennis Open
9. S. Street Fighter 2 Turbo
10. Flight Simulator 5.1

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 2

Éstos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Dos de la revista:

- **JOSE M. SORIANO OROZCO (Alcolea, SEVILLA)**
- **EUGENIO BARRAGÁN FUENTES (BARCELONA)**
- **MARCOS OCAÑA DÍAZ (Torrejón, MADRID)**
- **TOÑI RODRÍGUEZ PASARES (Alcorcón, MADRID)**
- **ANTONIO FIDEL PÉREZ (GUADALAJARA)**

¡CONCURSA CON EL HIT PARADE!

Si envías una carta con tus datos personales, indicando hasta un total de tres de tus juegos favoritos, con tu elección y la de todos los lectores que nos escriban, confeccionaremos el Hit Parade de cada mes. Agradecemos tu colaboración, y por ello, cada mese, sorteamos entre todas las cartas recibidas cinco magníficos lotes de juegos, para que disfrutes más con tu ordenador y tu revista favorita.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID



TERMINAL VELOCITY (VERSIÓN SHAREWARE)

Para acceder a las diversas ayudas que ofrece la versión shareware de **Terminal Velocity**, debes escribir estas órdenes al jugar; haciéndolo, comprobarás que la diversión aumenta de forma realmente sorprendente.



TRIGODS: Modo bueno.
TRISHLD: Defensas totalmente recuperadas.
TRINEXT: Siguiente nivel.
TRIHOUR: Inmovilidad.
MANIACS: Dispositivo de combustión.
TRSCOPE: Osciloscopio.
TRIBURN: Super Velocidad.
TRFRAME: Contador de *frames* por segundo.
3DREALM: Todas las armas.
TRIFIRO: Invencible durante 30 seguros segundos.
TRIFIR1: Municiones PAC.
TRIFIR2: Municiones ION.
TRIFIR3: Municiones RTL.
TRIFIR4: Municiones MAM.
TRIFIR5: Municiones SAD.
TRIFIR6: Municiones SWT.
TRIFIR7: Municiones DAM.



WING COMMANDER III

Cuando estén apareciendo los títulos de crédito del comienzo del juego, mantén pulsadas las teclas SHIFT, DELETE y F10, y escribe la palabra "LORDBRITISH" (el nombre del que fue fundador de la compañía Origin) y verás cualquiera de las secuencias de película de los cuatro discos compactos de los que se compone el juego.





FULL THROTTLE

Quédate de pie por ahí durante un rato, es decir, sin tocar el ratón o el teclado para controlar el personaje. Entonces, de pronto, como por arte de magia, aparecerá un menú que te mostrará todos los vehículos del juego en una especie de gracioso salvapantallas que han incorporado. Puedes examinarlos desde todos los ángulos a tu gusto.

NASCAR RACING

Para obtener tiempo de calificación infinito, acaba una vuelta completa al circuito, y si no te gusta el tiempo realizado, métete en los *boxes* y frena en seco. Comienza a dar otra vuelta, y comprobarás que tu tiempo no se ha registrado, con lo que podrás dar una vuelta de más. Continúa haciéndolo hasta que estés contento con tu tiempo.

DRAGON'S LAIR

Si quieres acabarte el **Dragon`s Lair** de Readysoft, esta pequeña ayuda te permitirá pasar esa sala en la que te has







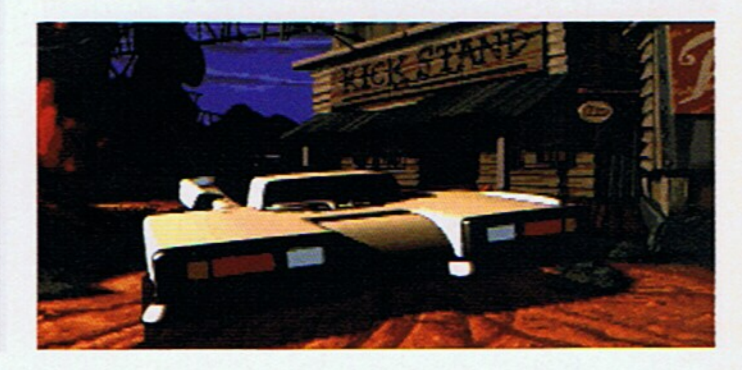
QUARANTINE



Si estáis atascados en alguna de las fases del programa **Quarantine**, a buen seguro que los *passwords* que aquí presentamos os ayudarán a pasar el mal trago:

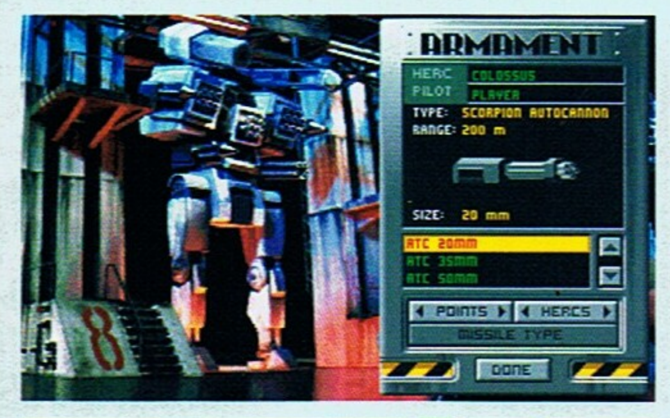
Fase 2 - The Park: OMNICORP IS ALL KNOWING
Fase 3 - Old Kemo City: KEEP THE OPRESSOR OPPRESSING
Fase 4 - The Project: THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH
Fase 5 - The Wharf: HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY
Fase 6 - Final: KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT

HÉCTOR FERNÁNDEZ NAVARRO (BARCELONA)



BATTLEDROME

Este excelente juego de robots de Sierra on Line/Dinamix también incorpora algún truquillo en su desarrollo. Cuando vayas a poner por primera vez el nombre del jugador en el menú de selección, escribe el carácter "*" como primera letra. Tendrás quinientos billones más en el casi siempre vacío cerdito que te sirve de hucha. Con tanto dinero podrás comprarte el mejor luchador de toda la galaxia.





PREGUNTAS Y RESPUESTAS

P Estoy atascado en el último nivel de **Dune 2**, ya que cuando pasan diez minutos vienen muchísimos Siege Tanks, y a mí no me da tiempo de recolectar suficiente especie para construir Rocket Turrets para pararlos.
JAUME LLECHA NOEL. (Bellaterra. BARCELONA)

R **Dune 2** es un juego muy difícil, y como era de suponer su última fase es casi imposible. Para poder acabar con los enemigos antes de que aniquilen tu base, corre como un loco a recolectar especias, y con el dinero que vayas consiguiendo crea más recolectores. Cuando falte poco para que lleguen, verás que tu dinero ha aumentado considerablemente, con lo que deberás construir rápidamente las Rockets Turrets; pero, además, tienes construir algún cebo en forma de tanque de defensa, para que los enemigos se ceben con él, lo cual te reportará un tiempo precioso para finalizar la construcción.

P Hace poco me han regalado el juego **Alone in the Dark**, y en la habitación de las escaleras, cuando intento bajar por las mismas, los dos bichos alados acaban conmigo, y a pesar de haber recogido varios objetos, no se qué hacer para pasar de este lugar.
MIGUEL RANZ HERRANZ. (MADRID)

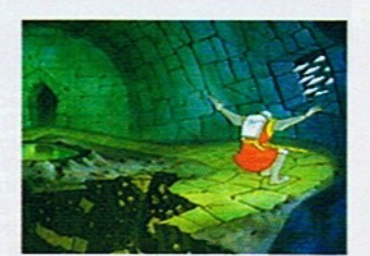
R Aunque **Alone in the Dark** ya es un programa antiguo, todos los meses recibimos varias cartas con preguntas referidas a este título de Infogrames. La de esta ocasión es muy fácil de responder. Por tu lista de objetos, he podido comprobar que ya tienes los dos espejos pequeños. Bien, para acabar con las gárgolas de la escalera, coloca cada espejo en uno de los floreros de esa sala, y ya verás lo que ocurre.

atascado. Ten en cuenta que el orden de las salas varía según transcurre el juego, o se produce un efecto espejo, es decir, donde antes era derecha, ahora es izquierda.
LEYENDA: A=Arriba, B=Abajo, D=Derecha, I=Izquierda, E=Espada.
Puente levadizo: E, A
Sala de las tres puertas: D
Pócima: D



Caldero mágico: A, E, E, D
Tentáculos: E, D, B, I, A
Serpientes: E, E, D
Muro de ladrillos: A
Murciélagos: E, I, I, E, I
Trolls: E, D, A, E
Caballero de la espada: D, I, A, I, D, I, D, E, E
Sala de las bolas: 6B (pulsar cuando las bolas pequeñas estén ascendiendo), A (en la última bola).
Rampa que hay en las escaleras: I, E, I, I
Sala del trono: D, A, D, D
Puentes de madera: A, A, A, B, E, D
Caballo mágico: I, D, I, D, I, I
Calaveras: A, E, A, E, D, E





Mazas giratorias: A (aproximadamente en la cuarta respiración de Dirk), E, B, A
Herrería: E, E, E, D, E, E



Rey de los lagartos: I, 5D, A, E, I, D, B, E
Fuego: D, B, A, I, I
Lago central: D, A, I, A, D, A, E, A, A
Caballero al galope: I, I, D
Mosaico mágico: B, A, I
Corrientes de agua: 4A (pulsa cuando estés situado en la corriente), D, I, D, I, D
Monstruos de lava: E, 7A
Jaula eléctrica: A, A, I

¡ESCRÍBENOS CUANTO ANTES!

¿Sabes algún truco espectacular? ¿Te has pasado esa fase que nadie ha conseguido superar? Si es así, envíanos tu truco, y si es publicado con tu nombre, recibirás un juego como obsequio. Por otra parte, nosotros también podemos ayudarte con ese nivel tan duro, o ese objeto que te falta para superar la aventura gráfica de moda. Si tienes alguna duda a este respecto, no dudes en enviarnos tu carta rápidamente y procuraremos contestarte lo antes posible.

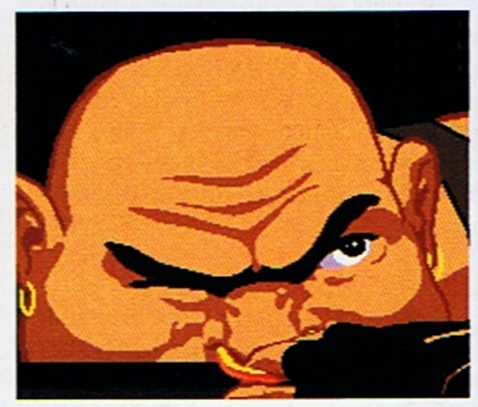
PC PLAYER-Trucos Mail-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID

A FONDO

Full Throttle

De nuevo, con nosotros, la última "película" de LucasArts: Full Throttle. Vívela ayudando a Ben a resolver los problemas que encuentre en esta historia "motorizada".





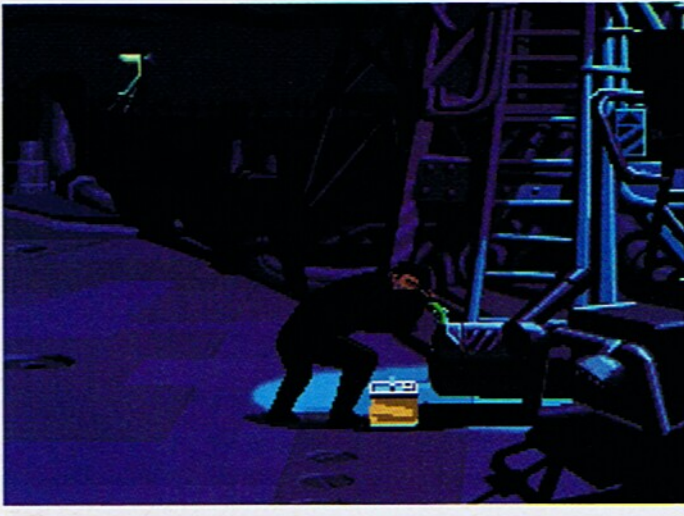
Una vez hayas salido del contenedor, entra en el bar de una patada y "échale una mano" al camarero para conseguir las llaves de tu moto y lanzarte a la aventura.



En el taller de Maureen debes coger el tubo de goma y la lata de gasolina y preguntarle qué cosas necesita para poder arreglar la moto.



Ve a la caravana de Todd, llama a la puerta y cuando mire tira la puerta de una patada. Una vez dentro, coge la carne y la ganzúa. Baja al sótano y allí encontrarás la primera petición de Moe.



Acércate ahora hasta el depósito de gasolina. Abre el candado con la ganzúa obtenida en la caravana de Todd y recógelo del suelo. A continuación, toca la escalera; al saltar la alarma, debes esconderte detrás de las cajas del fondo. Cuando aterrice la nave, coloca la lata de gasolina junto al depósito, pon el tubo de goma y chupa: tendrás la segunda petición de Moe.



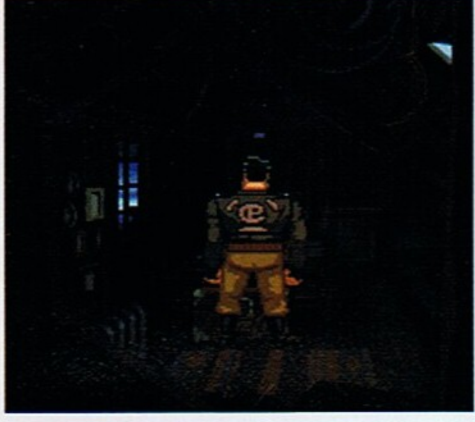
Ve al desguace, coloca el candado en la puerta y escala la pared con ayuda de la cadena. Dirígete a la zona de la derecha, en la que hay varios coches y un perro vigilándolos, deja la carne en el primero de ellos (el azul) y sal antes de que te atrape el perro. Escala la pared y dirígete a la grúa de la derecha. Utiliza los mandos para atrapar el coche en el que está el perro y elevarlo. Ya puedes regresar tranquilamente al interior del desguace y registrarlo en busca del último de los objetos.



Cuando intentas irte de la ciudad, te encuentras con las carreteras bloqueadas por la policía. Vuelve al depósito de combustible y activa de nuevo la alarma. Ahora puedes regresar al bar donde comenzaste la aventura.

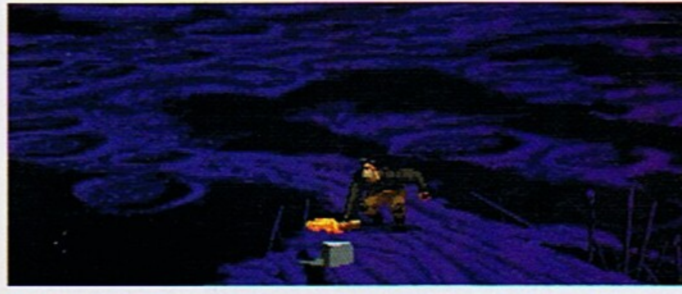


En el contenedor que hay al principio de la aventura conseguirás una brillante placa de investigador federal. Para utilizarla, debes enseñársela al camionero que se toma un "tentempié" alcohólico en el bar para que te ayude a cruzar el cerco policial.



Cuando te deje el camionero, te llevarás una bonita sorpresa: el muy "pillo" te ha robado. Pero ya estás en la casa de Moe. Entras en su habitación. No es necesario registrarla demasiado para acabar encontrando lo que buscas: está dentro del baúl. (Para abrirlo, no tienes más que mirar bajo la almohada).

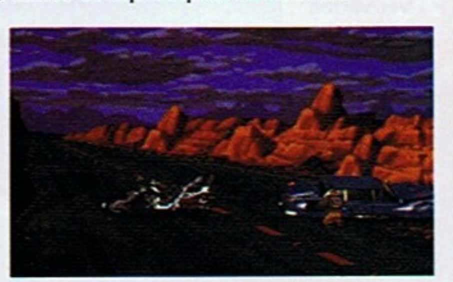
Sigues tu camino y llegas hasta el remolque del camionero que te robó. Aunque ahora no lo necesites, más adelante tendrás que volcar dicho remolque, con lo cual puedes ir adelantando trabajo. Hay que aflojar las tuercas de las ruedas con la llave inglesa y empujar desde la parte de atrás.



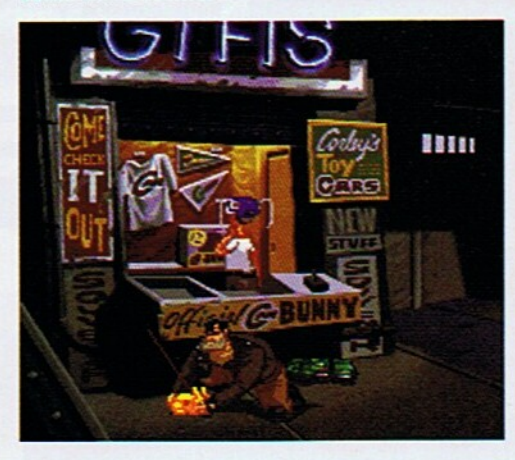
Coloca las pilas al coche teledirigido que hay en la tienda de *souvenirs*, dirígelo con el mando a la pantalla contigua y haz que se cuele por la puerta de barras. Aprovechando la desaparición del tendero, roba la caja de conejos. Suéltala en el campo de minas. (¡Cuidado! Debes estar atento y recoger los conejos del suelo antes de que se suiciden en grupo). Tienes que ir soltándolos de uno en uno y avanzar por el camino que te van dejando.



Para entrar en la mina, colócate el casco que quitaste a Cavefish: te indicará dónde encontrar una salida de la carretera de montaña. Si señala una en mitad de la montaña y no hay carteles que la indiquen, entonces habrás encontrado la mina secreta. Cuando hayas entrado, engancha la rampa a la moto y ve a la siguiente pantalla. Una vez allí utiliza la rampa para quitar los pivotes de la carretera y hacer que los malos se equivoquen de camino.



Retorna hasta casa de Moe. Al perseguirte, los malos se chocarán por culpa del camión que previamente volcaste. Utiliza la llave inglesa sobre el coche y conseguirás la pieza que te faltaba para saltar el acantilado. Colócala en la moto y continúa la aventura.



En cuanto veas el estadio, acércate a él. Allí hay una pequeña tienda de *souvenirs*. Cuando el de la tienda no mire, hazte con el conejo y ve con la moto al campo de minas que hay en la carretera de entrada, a la izquierda. Suéltalo, espera unos segundos y recoge las pilas del suelo.

MOTORISTAS

Debes pegarte con los motoristas que encuentres en el camino de la montaña, junto a la carretera principal. En realidad sólo necesitas tumbar a dos: a Vulture, para quitarle la pieza de supervelocidad y a Cavefish, para quitarle el casco y ver el camino de entrada en la mina.

De todas formas, tendrás que pegarte con el resto para mejorar tu armamento y poder tumbar a aquéllos. Para hacerlo, controla la dirección de la moto moviendo el ratón: con el botón derecho cambias de arma y con el izquierdo la utilizas. La mejor es el tablón de madera: además de atacar puedes defenderte. Para acabar con Vulture tienes que engancharle con la cadena. En el camino de la montaña también te encontrarás con el Padre Torque, que te aconsejará sobre lo que tienes que hacer.





Aprovecha que estás en llamas y acércate al lateral para quemar el estadio. El coche azul no te va a dejar salir de allí, así que, en cuanto se te acerque, súbete encima y desde él salta hasta el fuego. Cuando te intente seguir, se meterá de lleno en el fuego y se quemará.



COMPETICIÓN DE CHOQUES

Ahora te encuentras en la competición de choques. El objetivo es chocar con el coche amarillo, el de Moe, pero no es nada fácil. Para lograrlo, sube a la rampa de la izquierda y salta sobre el coche marrón. Ahora no se moverá, así que llévalo a golpes hasta la rampa que hay situada abajo a la derecha. Desde ahí, lánzalo y salta encima. De esta forma, también caerás sobre el coche que escolta al amarillo, con lo que tendrás vía libre.

En las piezas que hay delante de Moe puedes ver varios números apuntados. Uno de ellos te será muy útil más adelante: procura no olvidarlo.





Dirígete a la pantalla situada junto a la fábrica, en la parte derecha, y observa los contadores del fondo. Cuando estén totalmente centrados, si das una patada a una piedra concreta de la pared el pasadizo secreto se abrirá.



Debes aprovechar el momento en que la habitación contigua esté totalmente vacía. Entonces, introdúcete en ella y coloca esa película que llevas. *Good luck.*

En el *hall* principal encontrarás un pulsador. Teclea en él la clave que apuntaste antes y conseguirás la tarjeta de acceso que te permitirá la entrada en la habitación que hay en la pantalla de al lado.



Baja la rejilla del frontal, sube el panel de modo que Ripburger no vea, y cuando vaya a bajarlo quítale el bastón, mételo en el ventilador y pasa a la parte trasera.



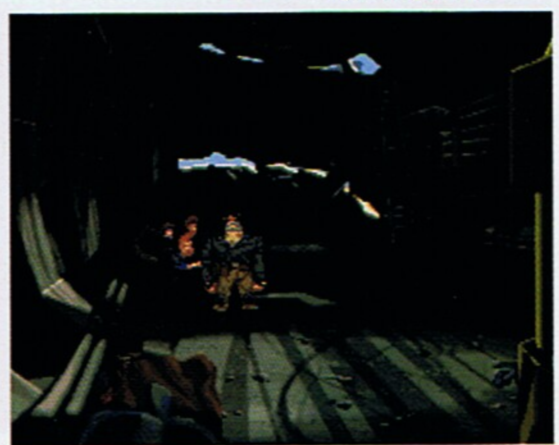


Acércate sigilosamente, apaga el motor de la máquina bajando la palanca del fondo y a continuación eleva la luz al máximo subiendo la palanca que está más cerca de ti. Conseguirás, de esta manera, que la "poco recomendable" película quede totalmente incinerada. Buen trabajo, amigo Ben.



Quita el tubo derecho de gasolina con ayuda de la llave inglesa.

Sube a la cabina y conecta el ordenador que hay en ella. Luego intenta despegar; como no tienes tiempo, ve directamente a la operación final de despegue y levanta el tren de aterrizaje.





Conecta el ordenador del camión. Ve al menú de defensa y al control de armamento y una vez allí apaga el sistema de control de las ametralladoras. Vuelve a la nave antes de que se caiga, coge la moto que está a tu izquierda y ...

TOWERTEX

A PARTIR DEL 1 DE JUNIO

¡CONÉCTATE A TOWER!

Descubre las enormes posibilidades a las que puedes acceder a través de tu ordenador

**TOWER ha creado para ti un soporte videotex.
Para conectar con él sólo necesitas un modem, un software de comunicaciones, tu ordenador y una línea telefónica.
En esta gran base de datos interactiva encontrarás:**

CONEXIÓN CON LAS REVISTAS:
Noticias, sumarios, números atrasados, debates sobre temas de interés, seminarios, congresos, cartas al director y recomendaciones de los lectores. También existe un espacio para los diálogos y la mensajería. Además, podrás conectar con otros usuarios y enviarles cartas y mensajes.

MERCADO DE OCASIÓN
Para comprar y vender.

CLUB DE USUARIOS
Intercambio de información, actividades conjuntas, contacto con asociaciones, viajes, etc.

CONEXIÓN CON INTERNET
Podrás navegar por la autopista de la información más conocida: la "Red de Redes".

TELESOFTWARE
Con esta opción te ofrecemos un amplio menú de programas que podrás adquirir desde tu ordenador, sin salir de casa y sin tarjetas de crédito, ¡PAGANDO SÓLO EL COSTE DE LA CONEXIÓN!

JUEGOS Y CONCURSOS
Para disfrutar con tus amigos.

Contarás con el mejor software de comunicaciones, la máxima rapidez de envío de información y la mayor calidad en imágenes y gráficos. Para conectarte sólo necesitas un modem, un programa de conexión y utilizar el nemónimo *TOWER# por el nivel 032. En el próximo número de PC MEDIA encontrarás el programa de comunicaciones y un artículo para enseñarte a "navegar" por TOWERTEX.

MANGAMANIA

DANGAIOH

Distribuidor: MANGA VIDEO

Ésta es la historia de cuatro humanoides que tienen poderes especiales. Deberán enfrentarse a los terribles *androides* y *transformers* del malvado Garimoth. Para ello utilizan los Dangaioh, una serie de robots, conocidos como Unidades de Hiper-Combate, creadas por el Dr. Tarsan.







Aunque el argumento no es muy original, la historia es divertida. En las escenas de acción se echa en falta precisamente eso. El argumento pierde fuerza a veces, debido a la falta de continuidad lógica en ciertos momentos (esto se debe sobre todo a que se han juntado dos capítulos de la serie). Si te gustan los robots, no te la pierdas.

THE COCKPIT

Distribuidor: MANGA VIDEO

Te encuentras ante una de las mejores cintas Manga de los últimos tiempos. Presentada por Anime Video, está



basada en las historias de guerra de Leiji Matsumoto. Presenta en tres diferentes capítulos historias cortas seguidas desde los diferentes puntos de vista de los contendientes de la Segunda Guerra Mundial (americanos, alemanes, y japoneses), narradas muy intensamente.

En la primera un piloto alemán deberá decidir entre el amor o la muerte. En la segunda, serás un kamikaze japones. La tercera se aparta del tema de los aviones, siguiendo la historia de dos soldados sobre un sidecar.



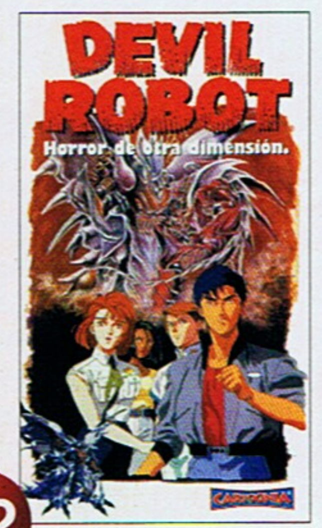


TRAILERS MANGA

Si quieres "visionar" alguno de los trailers de películas manga que incluimos en nuestro CD-ROM, acude a la sección "Contenido del CD-ROM", donde encontrarás más información sobre cómo ejecutar esos trailers.

DEVIL ROBOT

Distribuidor: CARTOONIA



1999. Un satélite desencadenando un terrible desastre. Un objeto gigantesco y desconocido se introduce así en nuestro mundo desde otra dimensión, amenazando con destruir todo bicho viviente.

Takura, el protagonista de la historia, regresará al lugar de los hechos con una carta de auxilio de su amigo Haruka en las manos. Intenta descubrir el misterio que se encerraba tras el terrible monstruo.

Basado en una serie publicada por Tokuma Shoten en uno de sus semanarios, la película sigue una línea argumental que consiste en intentar descubrir qué o quién amenaza la Tierra.





Aunque atrayente, la película llegará a aburrir por la falta de acción. De todas maneras, vale la pena verla completa: es un tipo de historia diferente aunque no por ello original.

TENCHI-MUYO

Distribuidor: CARTOONIA

El sello Pioneer nos depara muy buenas sorpresas con sus nuevas producciones. Si el mes pasado te comentábamos en esta sección Moldiver, este mes damos paso a **Tenchi-Muyo**, del cual ofrecimos el mes pasado en nuestro CD-ROM un trailer con la historia.









La cual te presenta a Tenchi Masaki, un joven escolar que está pasando las vacaciones de verano en casa de su abuelo, el cual cuida un pequeño templo donde, según la leyenda, se encuentra encerrado un demonio.



Cuando Tenchi libera este demonio, el "drama" se trocará radicalmente por excepcional comedia, donde todo tiene cabida: extraterrestres, reencarnaciones, escenas picaruelas y extraños personajes de todo tipo.

Muy divertida en todo momento, **Tenchi-Muyo** tiene los ingredientes necesarios para convertirse en la serie del momento, gracias a sus divertidos capítulos, argumento y *savoir faire* de sus dibujantes. Los dibujos de fondo de los títulos de crédito del final de cada cinta son divertidísimos.



NEKO

CAMALEÓN EDICIONES

Si quieres conocer en profundidad el *manga*, te recomendamos **Neko**, la mejor revista del género que encontrarás en nuestro país. En su último número, el especial de verano, podrás encontrar noticias, reportajes, comentarios y críticas sobre *anime* y *manga* escrito, y sobre mini-biografías de los mejores y más conocidos dibujantes, dedicando especial atención a Akira Toriyama, el creador de series como *Dr. Slump*, *Go! Go! Ackman*, o la archiconocida *Dragon Ball*. Por cierto, en este último número de **Neko** encontrarás un especial con el fin de *Dragon Ball*. El semanario japonés *Shonen Jump*, que llevó esta serie al estrellato y la mantuvo en él durante once años (de tal forma que, aún hoy, conserva toda la potencia de su fama), publicó en Mayo la última entrega.





SOS MAIL



Photo CD, problemas de memoria, manga, CD-ROMs, juegos... Ya lo veis, cuestiones de todo tipo tienen cabida en nuestra sección SOS MAIL. ¡Esperamos impacientes vuestras cartas!

PHOTO CD

Soy un gran aficionado a la fotografía y deseo pasar mis fotos y diapositivas a CD-ROM-Photo CD. Estas fotos, además, me gustaría verlas y utilizarlas en Windows (visionado, utilización en el escritorio...). Mis preguntas son: ¿Ocupan mucha memoria RAM en el disco duro? ¿Mi CD-ROM Panasonic es compatible con Photo CD?

JAVIER DOMÍNGUEZ TEJERO
(Santurtzi, VIZCAYA)

Respuesta: Normalmente, un Photo CD es compatible con cualquier unidad lectora de CD-ROM, siempre y cuando dispongas del *driver* correspondiente (la mayoría de unidades nuevas ya lo tienen vía hardware). El problema es que necesitarás un programa que sea capaz de reproducir imágenes Photo CD en PC. Normalmente, los programas de tratamiento de imágenes incorporan esta capacidad (Photoshop, GWS for Windows, Paint Shop Pro, Photostyler...), y es posible encontrar programas shareware que desempeñen la misma función.

Respecto a lo que ocupa en el disco duro, dependerá de la calidad con la que haya sido grabada la fotografía en el Photo CD. Esto se debe a que existen varios formatos distintos de archivo (los formatos varían en cuanto cambia la calidad con la que se haya comprimido la fotografía en el disco compacto).

DRAGON BALL

Queridos amigos de PC Top Player: Tengo dos pequeñas preguntillas para vosotros. 1ª: He prestado a un amigo mío un CD. Si mi amigo tiene virus en su ordenador, ¿puede verse afectado el CD? 2ª: ¿Existe algún juego relacionado con la estupenda serie *Dragon Ball*?

JORGE GARNELO AMIGO
(Ponferrada, LEÓN)

Respuesta: Respecto a tu primera pregunta, es imposible que un CD-ROM se contagie de un virus, ya que es un soporte de sólo lectura.

En cuanto a tu segunda cuestión, aunque para consolas de videojuegos como Super Nintendo sí existen algunos cartuchos basados en las aventuras de Goku (rol y lucha principalmente), para PC no existe ninguna opción. Si quieres saber un poco más sobre el software que se realiza en el Lejano Oriente, te aconsejamos que leas el reportaje de este número de PC Player.

JUEGOS VARIOS

Estoy interesada por los siguientes juegos: *Kingdom, Doom, Crystal Caves 1, Dungeon Master II, King Quest VII* y *Ring of the Nibelungs*, y me gustaría saber cuándo van a llegar a nuestro país, y si estarán en versión disquete. Gracias por vuestra respuesta.

GEMMA RODRÍGUEZ DÍAZ
(Parla, MADRID)

Respuesta: *Doom* ya está disponible, y *Kingdom, Dungeon Master II* y *King Quest VII* deben de estar a punto de aparecer en las tiendas. De *Crystal Caves* creemos que no llegará a España oficialmente, y *Ring of the Nibelungs* todavía se encuentra en plena fase de producción.

MEMORIA

Tengo el *Rise of the Triad* y me funciona con cuatro megas de RAM (pulsando F8 al iniciarse MS-DOS y respondiendo a todo que no). ¿Hay otros juegos buenos que pueda arrancar por este sistema?

JESÚS GARCÍA REVILLA
(Moguer, HUELVA))

Respuesta: La mayoría de programas que utilizan extensores del DOS (DOS4GW o DOS-Extender), pueden funcionar, pero si el programa te pida ocho megas, es porque realmente los necesita. Si quieres disfrutar de los nuevos juegos, deberías comprar cuatro megas más de RAM.

AUDIO CD

Querido "Sosmailero": ¿Hay CD-ROMs que sirvan tanto para jugar como para reproducir CDs musicales al mismo tiempo? ¿Todos los juegos que sacan en versión compacto acaban teniendo tarde o temprano su versión en disquetes? Por último, ¿cuales son tus juegos favoritos?

ALBERTO SÁNCHEZ-GUZMÁN
(MADRID)

Respuesta: Muchos juegos en CD ya incluyen pistas de audio que mejoran notablemente la calidad de la música durante el juego. Además, podrás escucharlos en tu cadena de sonido (debes tener en cuenta que la pista uno del CD no hay que utilizarla para esto: sólo contiene datos). Respecto a si los juegos en CD-ROM tienen su correspondiente versión en disquetes, depende en gran medida de cada programa. *Full Throttle*, por ejemplo, ocupa 600 megas: ¡No se puede vender en 600 disquetes!.

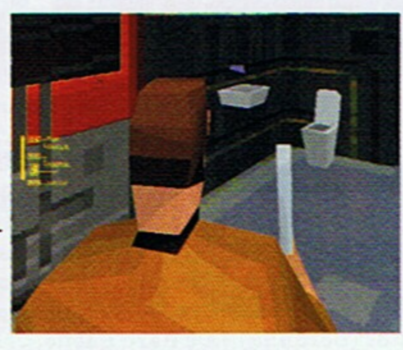
Mis juegos favoritos son las aventuras gráficas.

ENVÍANOS TUS PREGUNTAS

¿Os parecen acertadas nuestras respuestas? Si es así y todavía os queda alguna que otra duda, no lo dudéis: seguid mandándonos vuestras preguntas. Nuestra redacción es un pozo sin fondo de sabiduría, de modo que no debéis preocuparos: aquí todo tiene solución.

PC PLAYER-SOS Mail-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID

PRÓXIMO MES



Fade to Black es la esperada continuación de *Flashback*, la obra maestra de la veterana compañía francesa Delphine. Esta aventura tridimensional te sorprenderá especialmente gracias a sus gráficos Super VGA y a su excepcional concepción. Se trata de un programa al que tendrán que echar un ojo las restantes compañías para sus futuros diseños.







The Need for Speed es un maravilloso simulador automovilístico que encandilará a todos aquellos de vosotros que améis la velocidad. Si eres uno de ellos, este CD-ROM ofrece emoción a raudales gracias a los diferentes coches y circuitos que ofrece durante su desarrollo, todos en creados en Super VGA, además de vídeos digitalizados y una música excepcional que animará las numerosas carreras que querrás echar con este juego.

DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

CIC INTERACTIVO
C/ Albacete 5, 3
28027 Madrid
Tfno. (91) 3260120

COKTEL EDUCATIVE /SYSTEM 4
C/ Tomás Redondo 1, 1ºF (Ed. Luarca)
28033 Madrid
Tfno. (91) 3816824

DRO SOFT
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE/MCM
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

PC PLAYER
C/ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 Madrid
Tfno. (91) 7412662

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

Todas las estrellas del fútbol en tú PC.



Un juego trepidante y divertido para todos.



Diseño de las tácticas individuales por jugador y equipos.



Apasionante sistema de juego de ligas.









¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
POR SÓLO 1.995 PTAS

CON LA GARANTÍA DE
DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

Solicita DDM SOCCER 95 enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30 o por Fax al (91) 3.20.60.72

Deseo que me envíen: ☐ **DDM SOCCER 95 por 1995 ptas, + 250 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos...Domicilio.......................................Población..............................

Provincia.................................C.P ....Fecha de nacimiento.............................Profesión...................................

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a ABETO EDITORIAL SL ☐ Contra reembolso (+ 200 Ptas. adicionales de gastos de envío)

☐ Giro Postal nº...de fecha..........................

Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Firma ,

AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta.................Nombre del titular, si es distinto...

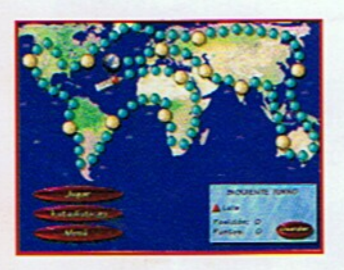
Rellena este cupón y envíalo a: ABETO EDITORIAL SL
C/ Marques de Portugalete 10, Bajo
28027 Madrid.

4.700 PREGUNTAS





UNA VUELTA
AL MUNDO
ARA PONER
A PRUEBA
TUS
CONOCIMIENTOS



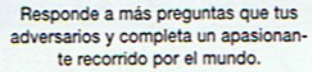
620 IMAGENES
220 SONIDOS
60 VIDEOS
25 ANIMACIONES



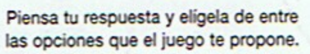
HISTORIA
GEOGRAFIA
DEPORTES
MUSICA
OCIO
CULTURA
ACTUALIDAD
ZOOLOGIA
PINTURA
LITERATURA
CINE
ESPECTACULOS



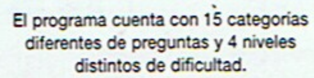
Las preguntas se complementan con vídeo, fotografía, o sonido.



Responde a más preguntas que tus adversarios y completa un apasionante recorrido por el mundo.



Piensa tu respuesta y elígela de entre las opciones que el juego te propone.



El programa cuenta con 15 categorías diferentes de preguntas y 4 niveles distintos de dificultad.



Virtual SOFTWARE

TOWER COMMUNICATIONS

¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
POR SÓLO 2.495 PTAS

Solicita PC TRIVIAL enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30 o por Fax al (91) 3.20.60.72

Deseo que me envíen: ☐ PC TRIVIAL por 2.495 ptas, + 250 ptas. de gastos de envío.

Nombre y apellidos...Domicilio..Población..................................

Provincia..C.P ....Fecha de nacimiento..............................Profesión..

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a TOWER COMMUNICATIONS SRL ☐ Contra-reembolso Teléfono ....

☐ Giro Postal nº...de fecha...........................

Tarjeta de crédito...................................VISA nº..................................

Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta..................Nombre del titular, si es distinto.................................

Rellena este cupón y envíalo a: TOWER COMMUNICATIONS SRL C/ Marques de Portugalete 10, Bajo 28027 Madrid.